COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 5月号 No.084

平成19年5月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第5号 通巻第84号

月刊 ARCADIA アルカディア

特別定価680yen

enterbrain



●特別付録
beatmaniaIIDX14 GOLD
GOLI氏描き下ろしポスター

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
beatmaniaIIDX14 GOLD
ビート・レイジング
BEMANIトップランカー決定戦Archive

BATTLE GEAR 4 Tuned
雷電IV
マリオカート アーケードグランプリ2
麻雀格闘倶楽部6
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
虫姫さまふたり Ver1.5

●特報新作群
鉄拳6（仮称）
Battle Fantasia
アクエリアンエイジ オルタナティブ
むちむちポーク!
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
2 SPICY（トゥー スパイシー）
クイズマジックアカデミー4

●攻略特集
アルカナハート
GUILTY GEAR XX ΛCORE
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2
頭文字D ARCADE STAGE 4
機動戦士ガンダム 戦場の絆
Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1
Quest of D Ver.3.01 王国の守護者

三国志大戦2
若き獅子の鼓動



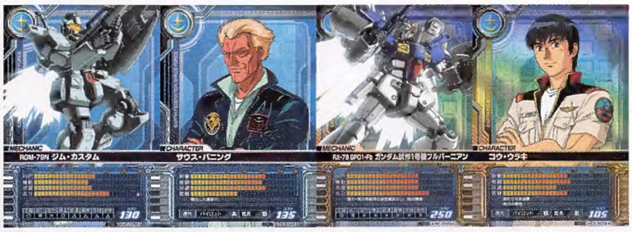
地球連邦軍、ジオン公国軍いずれかの軍に所属し、カードを動かしながら敵部隊と対戦するリアルタイムカードバトル、『機動戦士ガンダム カードビルダー』が『0079』から『0083』シリーズに進展。実際のトレーディングカードを使って部隊編成し、ゲームに参戦していくシステムはそのままに、今回、全国のプレイヤーとの対戦が可能となった『全国オンライン対戦』が加わった。全国のプレイヤーたちと熱きバトルを繰り広げ、その手に栄光を掴め！



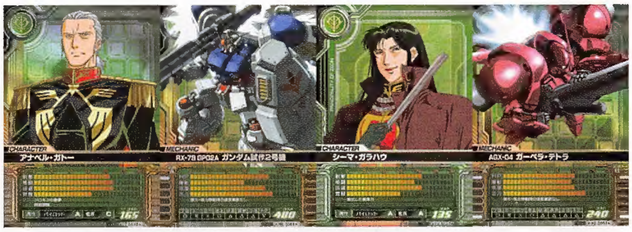


詳しくは公式ホームページをご覧下さい。URL:http://gundam-cardbuilder.com





VS



栄光をこの手に掴むまで、・・・往け、戦士たちよ!



PlayStation 2
それは、反逆者達の物語。
THE KING OF FIGHTERS
NESTS
ザ・キング・オブ・ファイターズ ーネスツ編ー
THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
THE KING OF FIGHTERS 2000
THE KING OF FIGHTERS 2001
NEOGEO オンラインコレクション VOL.7
これ1本でネスツ編のすべてを網羅!!
さらに、ネオジオROM版を遊べるNEOGEOモードも収録!
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ編
CERO B 12才以上対象
2007年4月19日発売予定
希望小売価格 ¥5,040(税込)
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
©SNK PLAYMORE ※「NEOGEO」「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
"PlayStation" および "PSP" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

METAL SLUG COMPLETE

PlayStation®2

★METAL SLUG SERIES★METAL SLUG★METAL SLUG2★
★METAL SLUGX★METAL SLUG3★METAL SLUG4★
★METAL SLUG5★METAL SLUG6★

7 Arcade titles in 1Disc

"METAL SLUG" History since 1996



画 高荷義之

PS2でもコンプリート!!

METAL SLUG COMPLETE™

全7タイトルのアーケード版を完全収録!! メタスラの歴史を体感せよ!



2007.5.31 ON SALE

CERO 審査予定 レーティング

プレイステーション2専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート
希望小売価格 5,040円(税込)

PSP®

PlayStation®Portable

PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート
CERO B **好評発売中**
希望小売価格 5,040円(税込)



♪壁紙やBGM♪を入手できるギャラリーモード搭載!
((アドホックモード)) 対応で2人協力プレイも可能!



PSP® でも遊べる!

※画面はハメコミ合成です。


大胆不敵！疾風怒濤！その名は、万源九郎!!
時は江戸、百鬼夜行の闇にうごめく魑魅魍魎が求めるは、
この世を支配する〈三種の神器〉!!
面白ければ、それでいい!!
地球じゃせまい！目指すは宇宙！
大帝の剣
たいていのけん
「TRICK」シリーズ
監督:堤 幸彦
「陰陽師」シリーズ
原作:夢枕 獏
(エンターブレイン刊　角川文庫刊)
主題歌
GLAY「鼓動」
(東芝EMI)
阿部 寛　長谷川京子　宮藤官九郎
黒木メイサ　本田博太郎　遠藤憲一　大倉孝二　六平直政　杉本 彩 ／ 江守 徹 (語り手)　津川雅彦　竹内 力
配給:東映　©2007「大帝の剣」製作委員会
4.7[SAT] 全国ロードショー
www.taitei.jp
主題歌CD　東芝EMI
GLAY「鼓動」
作詞・曲:TAKURO
全3曲入
1,050円(税込)
4月4日発売
ナビゲーションDVD　東映ビデオ・東映
阿部寛の全部教えます
「大帝の剣」裏表
3,990円(税込)
発売中
角川文庫　角川書店
大帝の剣1
天魔の章
天魔降臨編
妖魔復活編
定価720円(税込)
発売中
大帝の剣2
天魔の章
神魔咆哮編
凶魔襲来編
定価720円(税込)
発売中
ケータイ電子書籍　角川モバイル
ケータイ電子書店「ちょく読み」(運営:角川モバイル)
http://www.chokuyomi.com
大帝の剣1 天魔降臨編【序章】 無料配信中!
以降1冊300円(税込)にて順次配信予定
*一部機種ではご利用いただけない場合があります。
原作小説
大帝の剣1
〈天魔降臨編〉
〈妖魔復活編〉
定価1,500円(税抜)
発売中
大帝の剣2
〈神魔咆哮編〉
〈凶魔襲来編〉
定価1,500円(税抜)
発売中
大帝の剣3
〈飛騨大乱編〉
〈天魔望郷編〉
定価1,500円(税抜)
4月2日発売
映画版ノベライズ
映画ノベライズ
「大帝の剣」
定価600円(税込)
発売中
公式ガイドブック　enterbrain
「大帝の剣」
公式ガイドブック
定価1,300円(税込)
発売中
"大帝の剣×スカパー!"
『大帝の剣』公開記念特集
http://www.skyperfectv.co.jp/
東映チャンネル(ch.708)
「明日の記憶」(TV初!)、「陰陽師 I・II」等、関連作品一挙放送。
日本映画専門チャンネル(ch.707)
最初で最後の「トリック」完全放送! TVシリーズからTV初登場の「トリック―劇場版2―」まで一挙放送。
MTV(ch.270)・ムービープラス(ch.312)
公開記念イベント模様やインタビューなど、特集番組で映画の魅力に迫る!
SKY PerfecTV!
東京ドームシティアトラクションズ
Horror House The13 Doors に「大帝の剣」の館 登場!　期間:3月6日〜4月8日
http://www.tokyo-dome.co.jp/attractions/

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年5月号(No.84)

http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『三国志大戦2 若き獅子の鼓動』
新バージョンで追加されたカードから、三国志の後期を代表する武将たちをピックアップ!　物語では「曹操」や「関羽」ら英傑たちが注目されがちだが、「若き獅子の鼓動」では、次の世代の武将たちが先達に引けを取らない活躍を見せてくれるぞ!
『三国志大戦2　若き獅子の鼓動』の最新情報は22ページから!

Illustrator Wolfina／風間 雷太／結川 カズノ
© SEGA

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)



稼働目前!　賽は投げられた。

バトルファンタジア

4月からついに稼働開始となる本作。今回の記事では稼働と同時にキャラクターを使いこなせるように、個性的な技の使い方とキャラ特性を解説している。連続技まで覚えたいなら、4月3日発売予定の「闘劇魂」もチェック!

掲載ゲームタイトル

連載記事

刮目して待て!

ネット対戦対応カードゲーム旋風巻き起こる!

ビーマニシリーズ最新作、一挙掲載!!

付録はⅡDXデザイナー描き下ろしB2判ポスター第二弾!



闘劇予選開幕!
キミも予選に参加しよう!!

SUPER BATTLE OPERA
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

おまえはもう、買っている!?









レオは初めての人に使ってもらいたいキャラ

原田　レオについては、AOUのムービーから大きく見直しました。もっと力強くしたいですね。小気味よく動いていたとは思うんですが、もっと、ドカンドカンとやろうと考えています。
米盛　キャラとしては、ストレートな美形を目指しているんですが……、鉄拳プレイヤーにまだ免疫が無かった（笑）。そういう意味では、チャレンジングなキャラですね（笑）。
原田　同じくチャレンジグな美形だったリリでは、女の子で使ってくれる人が増えたんですよね。新規の人が入ってきてくれるとうれしいので、極力初めて鉄拳をプレイする人でも使えるようにと考慮しています。
池田　モーションの数だけは、すでにボタンとレバーだけであふれるくらいあります。そこを再構成して、ちゃんとみんなに愛されるキャラになるようにしています。

STORY

幾多の謎に包まれたThe King of Iron Fist Tournament 5は、主催者である三島 仁八との死闘の末、風間 仁の優勝によって幕を閉じた。

三島財閥の頭首となった仁は、突如として特殊部隊・鉄拳衆を使った様々な工作活動と情報操作を開始する。
それにより疑心暗鬼に陥った人々は、ささいなきっかけを元に争いを始め、暴動や内乱はやがて大きな戦争へと発展していった。
世界中が戦乱に陥り、国家が力を失っていく中、三島財閥は蓄えていた戦力を投入し、その上で世界に対し独立と宣戦を布告するのであった。





破竹の勢いで世界を掌握していく三島財閥であったが、ある日を境に、三島財閥に対抗する勢力としてG社が顕在化し始める。
各地で三島財閥の討伐に乗り出すG社を、世界は救世主としてもてはやし熱狂的に支持した。
やがてG社は、悪の根源である三島財閥の頭首、風間 仁を生け捕りした者に、莫大な報奨金を出すと発表する。

しかし、まるでその発表を待っていたかのように、三島財閥はThe King of Iron Fist Tournament 6の開催を宣言したのであった。

名声を得ようとする者、賞金獲得を目指す者、私怨を晴らそうとする者……様々な思惑が入り乱れたThe King of Iron Fist Tournament 6が今、幕を開ける。

鉄拳6（仮称）、胎動

鉄拳6（仮称）

■メーカー	バンダイナムコゲームス
■ジャンル	対戦格闘ゲーム
■操作方法	未定
■発 売 日	2007年
■使用基板	――

※画像はすべて開発中のものです

新基板での開発が進んでいる、話題の超大作「鉄拳６（仮称）」。今回は、「The king of Iron Fist Tournament 6」のストーリーをスクープ！　さらに、新キャラクターのレオ、ザフィーナや、新たな演出について、開発スタッフにうかがったコメントを掲載！　革新を続ける鉄拳シリーズ、その最新作の誕生を待て!!

少しずつその巨大な全ぼうを現し始めた「鉄拳6（仮称）」。今回は、新基板のスペックをどこまで引き出せるのか、トライ＆エラーを繰り返しながらクオリティを上げ続けている最中という開発スタッフにコメントをいただいた。鉄拳シリーズならではのそう快感についても、もっと派手でもっと気持ちいいものを追求していくと、キリが無いとのこと。

PS3基板ではあるが、これまで通りあくまでもアーケード発信。その革新から目を離すな！

INTERVIEWEE
原田 勝弘　『鉄拳6（仮称）』ディレクター。
米盛 祐一　『TAG』より開発に参加。今作では全体を統括。
池田弘典　TEKKEN-NET、アイテム、調整などを担当。

臨場感ある闘いを!!

原田　カメラって引けば楽なんですが、迫力が無くなるので、画角が重要。ショーの映像では、キャラ以外の動きも見せるために引き気味でしたが、逆に言えばそこで突っ込まれたこぢんまり感は想定内なんです。今の背景の構想では、映画のクライマックスシーンで闘っているような臨場感をできるだけ与えたいと考えています。ステージについても、背景をモデルで作っている影響で、壁が無くなっちゃったりというものをいくつか仕込んでいます。変化を見せる演出で闘いを盛り上げていきますよ。

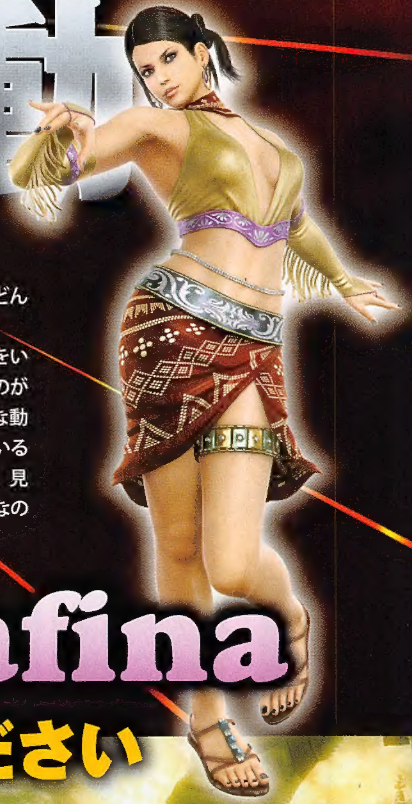
3人目の新キャラ!?

米盛　実はAOUのムービーで3人目がチラっと出ていたんですが、だれも気付きませんでしたね。
原田　レオやザフィーナとは明らかに路線が違うルックスです。男臭いですよ（笑）。でも、流派や動きは、今までの鉄拳には無かったものになります。容姿は鉄拳路線なので馴染んでいるんですが、やらせようとしていることが作っている側にとっても新鮮なので、まだ試行錯誤している状態です。映像にあったのはガードモーションでしかないんですが、攻撃の仕方が変わっているキャラになりますよ。



米盛　ザフィーナは、路線としては変わらず、どんどん怪しい技を追加して、面白くなるようにしています。
池田　AOUのムービーではいろいろな方から反応をいただきました。もっといやらしい動きをしているものがあったんですが、女キャラにしてはホントにホラーな動きをしていたり、蜘蛛やトカゲのような動きをしているところがあったので、わざとカットしてたんですよ。見かけよりも動きのネタに期待している人が多いようなので、そちらを強化しているところです。





Zafina

ホラーな動きに期待してください







そういうときはコインを入れるんだ！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー™

© 創通エージェンシー・サンライズ



隠し版レイコ＆キャシー 新たな装いで存在を確認！



前作からデータを引き継いだ場合に登場する、かつての隠し秘書レイコ＆キャシー。それとは別に、『GCB 0083』でも隠し秘書バージョンとして存在することが分かった！ 出現条件についてはまだ不明だが、これが兵士諸君の戦意高揚につながるはずだ！

いよいよ稼働を開始したGCBシリーズ最新作『GCB 0083』！ 皆さんの町でもデラーズ・フリートや不死身の第四小隊が大暴れ！ 新しい波に乗り遅れるな！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
- ■メーカー：バンプレスト
- ■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
- ■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
- ■発売日：稼働中(2007年3月15日)
- ■使用基板：Chihiro

階級別に見る発生する イベント・部隊コスト

今回新たに導入された"階級システム"は、階級ごとに発生するイベント、昇格の仕組みが変化する。今回は大佐までの部隊コストと昇降格イベント発生について掲載したので、プレイの指標にしていただきたい！

Text：田渕健康

『GCB 0083』からは従来の部隊レベルが廃止され、階級ごとに使用可能コストの上限が決まっている。階級を上げるには、戦闘終了後に画面右側に表示される「階級ゲージ」を上昇させなければならない（戦って入手できる「戦功ポイント」とは別物）。この階級ゲージは下の階級ほど上がりやすく、上の階級にいくほど上がりにくくなるのだ。

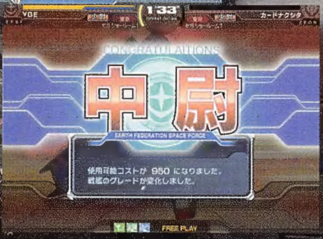
戦いに勝利すれば階級ゲージは上がり、敗北時は下がる。また、少尉以降は「昇格戦」が発生し、ここで勝利しないと次の階級へと進めないのだ。逆に中尉以上で階級ゲージが下限に達すると「降格戦」が起こり、負けると階級が下がってしまう。

なお、「昇格戦」と「降格戦」は「全国オンラインの対人戦」でないと発生しない。1戦たりとも気を抜かず、上の階級を目指して戦おう！

階級	使用可能コスト	
大佐	1150	
中佐	1100	対人戦でのみ階級ゲージ変動
少佐	1050	
大尉	1000	
中尉	950	降格戦発生
少尉	900	昇格戦発生
准尉	700	
曹長	700	
軍曹	700	
伍長	700	
上等兵	700	
一等兵	700	
二等兵	700	



全国オンライン対戦でマッチングされるのは、自分と同階級、もしくは一つ上か一つ下の階級までになる。



少尉以上で階級ゲージが上限に達すると昇格戦、中尉以上でゲージが下限に達すると降格戦が発生してしまう。

キャラクター育成に大きな変更が！

システムの変更と共に、パイロットの育成にも大きな変更があるのだ！

今回はICカードを更新しても育成していたキャラクター（パイロット＆艦長）たちのレベルも落ちずに、そのまま育成できる。また、レベルアップ＆成長についても仕様が変わっている。

キャラクターレベルの上限は10（LvMAXと表示される）。ICカード1枚で育成（セーブ）できるキャラは100人まで。登録キャラが100人を超えると使用頻度の低いキャラから順に消えていくことになるので、ある程度絞って育てていくのがいいだろう。

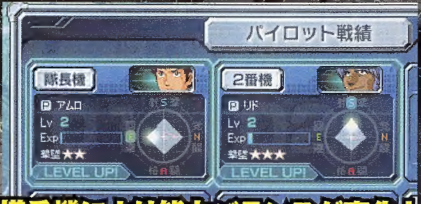
なお、経験値を獲得するには敵を「撃墜」しなければならない。つまり、トドメを差したパイロット・艦長だけが経験値を貰えるのだ。ただ出撃するだけでは経験値に変動が無いことを覚えておこう。

ICカード更新後もレベルは落ちない！



今まではICカード更新のたびにキャラクターレベルがリセットされていたが、今回は更新後もレベルが保持される！

なお、能力値は搭乗機によってどれか一つが上昇する（下がることは無い）。レベルがMAXに達した後でも、搭乗機を替えることによって能力値のバランスを変えられる。「もっと射撃能力を上げたいな……」と思ったら、射撃パラメーターが上昇する機体に乗って経験値を獲得すれば、より射撃能力の高いパイロットに育てられるのだ。



搭乗機により能力バランスが変化！

レベルアップ時にどの機体に乗っていたかにより、成長するパラメーターが変わってくるのだ。

キャラクター育成まとめ

- ●レベルの上限は10
- ●ICカード1枚で育成できるのは100人まで
- ●搭乗機体により、成長する能力値が異なる
- ●レベルアップのスピードは以前より遅め
- ●トドメを差したキャラにのみ経験値が入る

GCB作戦書 **昇格について**：ゲームプレイ開始直後は、CPU戦や店内対戦でも大丈夫なので、勝利を重ねて階級ゲージを上げていこう。また、大尉までの階級ではCPU戦に勝利するだけで階級ゲージが上昇するが（昇格戦は全国オンラインの対人戦でのみ発生）、少佐以上になるとCPU戦で圧勝以上か、全国オンライン対戦で対人戦に勝つ必要がある（店舗内対戦は無効）。

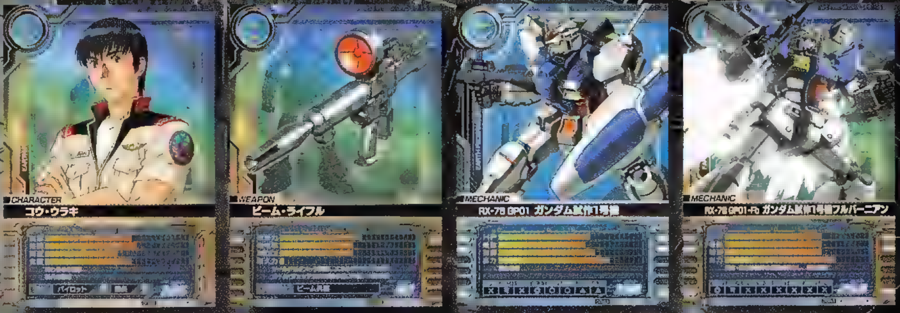
デラーズの野望を砕け！
地球連邦軍 次期主力候補ユニット

今回の連邦軍といえば GP シリーズとアルビオン隊。新ユニットの可能性を探る！

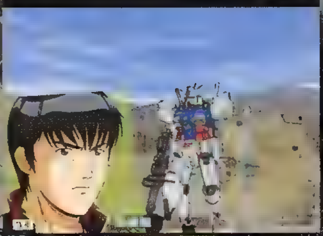
Text : age

GP01を生かせ！

高い基本性能を誇る【ガンダム試作1号機】を、その主武装である【ビーム・ライフル】と【シールド】でバランスよく高めたユニット。
パイロットには、相性のいい【コウ・ウラキ】、あるいは射撃・格闘の両方をこなせるキャラがいい。シールドを格闘攻撃可能ものに[illegible]



地上では地上[illegible]高い[ガンダ[illegible]運用しよう[illegible]それほど[illegible]ポイントだ。

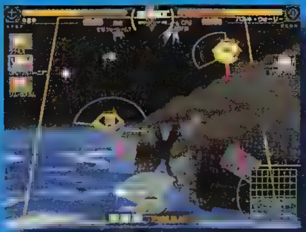




宇宙マップでは[illegible]ダム試作1号機フルバーニアンを[illegible]に高い機動性を[illegible]の機動力に対抗できる[illegible]

使い方のポイント

とにかく機動力を生かして動き回ること。スピードを生かし、かく乱役もこなしていこう。攻撃するだけがすべてではないぞ！



[illegible]落ちないフルバーニアン。敵機を[illegible]ロックオン」という連携も可能だ

オススメのカスタムカード

カスタムカードで機動力を上げるのが安定。HPが高いので、思い切って各種EXAM系を使うのも有効。長所を最大限に伸ばしてやろう。

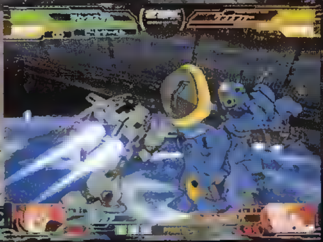


変則！？ アルビオン隊

アルビオン隊の中から、[illegible]わせてメンバーを[illegible]したデッキだ。前衛を格闘の得意な【ベルナルド・モンシア】、後衛にはHPがMAX時にテンションが上がり続ける【チャック・キース】、小隊長兼サポート役として【サウス・バニング】を使用する。それぞれの役割分担が重要な組み合わせだ。



[illegible]





[illegible]

オススメMS



[illegible]

艦長候補たち



[illegible]

GCB 作戦書 シールドの使い分け：【ガンダム試作1号機】用の【シールド】には、「エネルギーパック」が装備されている。これは、対応する武器と併用することでカスタムカード【外部ジェネレーター】[illegible]し効果がある。弾数が増えるので[illegible]活用したい。[illegible]実弾兵器を使うならほかのシールドの方がいい場合もある。格闘の使用頻度、武装の種類などをよく考えた上で選ぼう。

魂の輝きを見よ！

ジオン公国軍 次期主力候補ユニット

偽りの終戦協定を蹴散らし、スペースノイド真の独立を勝ち取らないか!?

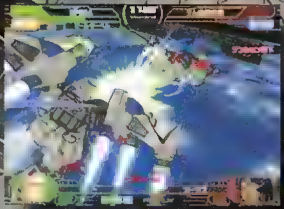
Text：田渕健康

漢のロマン、GP02Aを駆れ！

「0083」の代名詞ともいえるMS、【ガンダム試作2号機】。このRAREカード[illegible]用シールド＆アトミック・バズーカ[illegible]いるため、RAREのウェポンカード【シールドF】[illegible]GP02A[illegible]組み合わせる[illegible]2Aは[illegible]る武器[illegible]カードの[illegible]を大きく[illegible]える







[illegible]スーカ[illegible]ダウン中を[illegible]内[illegible]の[illegible]か[illegible]たもたい[illegible]武

デッキ構築のポイント

最も相性のいいパイロットは【アナベル・ガトー】[illegible]でもOK。武器は[illegible]さを生かしたビーム兵器が無難か。UCは連邦[illegible]

GP02Aをサポートするカード



[illegible]最高コストユニットの補給・修理スピードを上げる能力を持つ。敵軍にも効果があるのは難だが、核バズーカが収納されているシールドを破壊されても、修理が容易になるのだ！

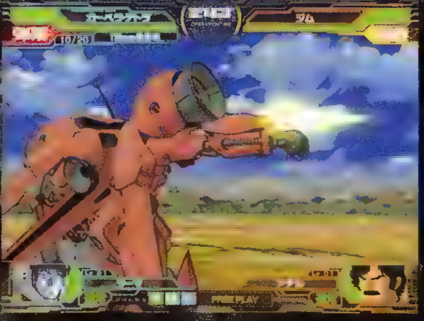


みんな大好き[illegible]。彼をフィールドに漂わせておけば、ガトー少佐もソロモンに帰りまくりだ。くれぐれも、彼をサイリスに乗せちゃ駄目だ。いいな、絶対だぞ！

宇宙の蜉蝣、飛翔の時!?

フォルムこそジオン丸出しだが、[illegible]はアナハイム[illegible]ガンダム試作4号機という【ガーベラ・テトラ】。その性能は従来のジオン機体に追随を許さない[illegible]けて、【ガーベラ・テトラ】2機搭載デッキが[illegible]になる時代が来たような気も!?

[illegible]のは、もちろん【シーマ・ガラハウ】。宇宙、地上どちらでも運用できるので、汎用性が高い。ぜひとも最初に手に入れておきたいカード[illegible]UCシーマ[illegible]出てくれ！



内蔵武器の110mm機関砲も強力！　高機動、高HP、高出力と3Kがそろった機体なので、持っていて損は無い！









デッキ構築のポイント

【ガーベラ・テトラ】はゲルググ系の兵装の一部を運用できる。もともとシールドを持っていない機体なのだが、装備させると[illegible]アップするので、ぜひとも[illegible]ところ。武器は劇中でも装備していた【ビーム・マシンガン】がオススメだ。パイロットには【シーマ・ガラハウ】(UC)が一押し。

実はパイロットを【アナベル・ガトー】(UC)にしておくと、連邦側のガンダム用ウェポンを[illegible]すべて使えてしまうので（ただし一つだけという[illegible]）、より運用の幅が広がるのだ。[illegible]作4号機らしい戦い方ができる！

戦闘を支える逸材たち

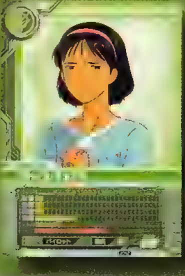
新たに加わったキャラクターカードの中から、戦闘補佐および隊長候補として優秀な人材をご紹介！　身を挺して自軍のテンションを上げる【エギーユ・デラーズ】を筆頭に、自機がフォーメーションの隊長機のとき、自軍の[illegible]できる「奇襲作戦」を持つ【ノイエン・ビッター】も要チェック！



隊長能力として超一級のデラーズ。敵より勢力ゲージが減るほど、母艦と援護射撃の命中率が上昇する「不退転の決意」も使える！



「奇襲作戦」のほかにも、敵軍より自軍の勢力ゲージが少ないときにテンションが徐々にアップする「勝利へ[illegible]」



敵軍と自軍の勢力ゲージ差が少ないほど、テンションの上昇速度がアップする「破られた平穏」は、序盤や接戦時に威力を発揮！

GCB作戦書 シーマ様は「月にコロニー落としちゃうよ」の名セリフで大人気の【シーマ・ガラハウ】。UCの[illegible]。ならば【ザクII S型】に乗せて[illegible]のテンションを上げまくったら、かなり[illegible]コスト125[illegible]パイロットとして非常に[illegible]。

戦術が大きく変わる!?

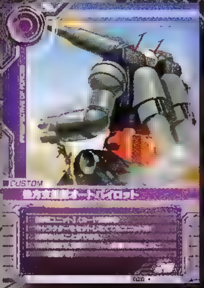
新カスタムカード、注目ポイント！

ユニークな効果を持つものが増えたカスタムカード群。使いこなせるか!?

Text: [illegible]

従来のカスタムカードに加え、『GCB 0083』では、かなりの数のカスタムカードが新登場！【オートパイロット機能】は排出停止に[illegible]たが、今作では距離別で特性の異なるオートパイロットカードが新たに登場した。【[illegible]オートパイロット】は、敵ユニットと距離を[illegible]砲撃するというもの。対する【[illegible]型オートパイロット】は、敵ユニットとの間合いを詰めて接近戦を仕掛けるアルゴリズムを有している。

これにより、部隊編成に合わせてオートパイロット系カスタムカードを組み込めるので、以前よりも精度の高い支援を受けることができそうだ！





コストは20に上がったものの、目的別に使い分けることが可能[illegible]ロットシリーズ。用途に[illegible]体と合わせ[illegible]沿った行動をしてくれる

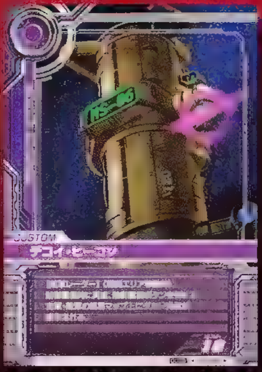
戦闘エリアで効果を発揮するカスタムカード

戦闘エリア上で効果を発揮する新カスタムカードにも、これまでには無かった効果を発揮するカードが増えている！　その中からユニークなものを一部ピックアップしてご紹介！

【くすぶる闘志】は、戦術を変更せずに停止し続けるほど、攻撃力がアップするというもの。「パワーため」ともいえるこのカードは、ロングレンジの武器を持つユニットと抜群に相性がいい！【デコイ・ビーコン】は簡易マップに偽の光点を出現させ、敵に位置を誤認させる。そして【輸送部隊】は、ユニットに補給効果を持たせるカスタムカード。前線と母艦のつなぎ役として使えそうだ。



1個所にとどまらなければ効果を発揮しないという、変わったカード。攻撃範囲の広い（長射程）武器と相性がいい。



うっかり引っ掛かると悲しい【デコイ・ビーコン】。複数ユニットで装備すると、簡易マップがすごいことに？



移動スピードが落ちるものの、低コストのMSに装備させれば効力を発揮できそうなカスタムカードだ。

ロックオン補佐系カスタムカード

対戦において死活問題となるロックオンスピードと攻撃の命中率。常にプレイヤーの命題となるこの2点を補佐してくれるお役立ちカードが、以下に紹介するカスタムカードだ。

ユニットの性質やプレイヤーの戦闘スタイルに応じて使い分ければ、戦闘時にかなりのサポート効果を発揮してくれるはず！　カード自体のレアリティーもそれほど高くないので、入手が容易なのもうれしいところだ。



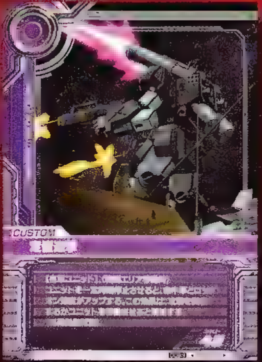
ロックオン合戦を制す者がGCBを制す。カスタムを生かしてロックオン勝ち組に！



相手よりも劣勢になっていることが条件なので、常時効果を発揮するわけではない。逆転を目指すにはもってこい。



ロックオンが成功したら、ギリギリまで粘って攻撃実行したいところ。でも、逃がしては元も子も無いぞ。

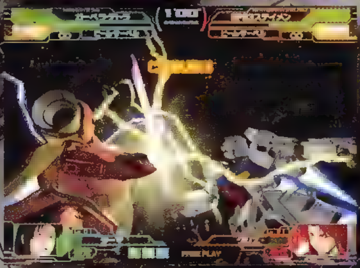


【くすぶる闘志】と似ているが、こちらはロックオンスピードと命中率に作用する。砲戦型ユニットと相性がいい。

使いこなせるか!?
新システム【つば迫り合い】

新カスタムカードの中でシステムに大きく[illegible]るのが【つば迫り合い】。これを装備すると、条件がそろえば相手の格闘攻撃を受け止めることができる。相手の格闘攻撃に対しては抜群の[illegible]！





[illegible]で敵の格闘攻撃の直前に攻[illegible]を押せば発動。双方が剣[illegible]テンション通常以上が条件。

GCB作戦書 3月中旬、全国一斉にヨーイドンで仕掛けてきた『GCB 0083』。アルカディア小隊は次号以降も最新情報をお伝えしていくので、プレイ中に感じた質問疑問などがあれば、ぜひとも「GCB質問コーナー」あてに送っていただきたい。アンケートハガキの片隅にでも書いておけば自動的に回収されるので、見たい聞きたい知りたい不思議があれば、レッツ投函！

地形を利用するのが戦いの基本！

新マップ解析 ～地上編～

地上の新マップは地形的にシンプルなものが多いが、甘く見ていると苦戦を強いられる。事前にしっかりと地形適性を考えて出撃したい。

一年戦争 アフリカ戦線

複数の地形が存在するマップ

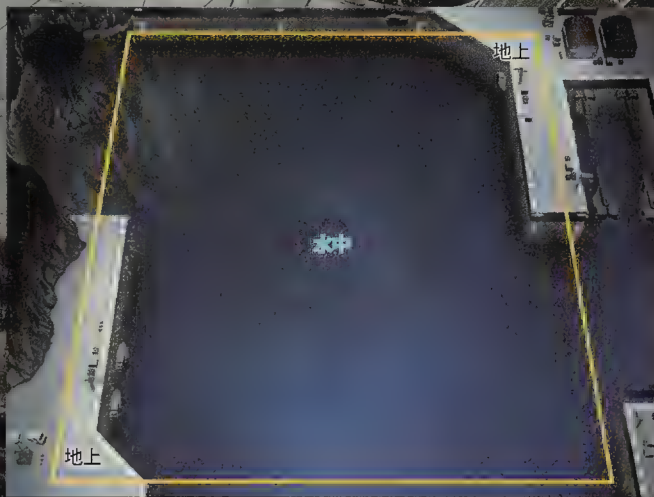
MAPの半分は砂漠が占めるものの、中央にオアシス、[illegible]という多数の地形が存在するエリアだ。【陸戦型ガンダム[illegible]】のようなMSでない限り、地形[illegible]動速度が低下することが[illegible]。これらを無視できる飛行可能な[illegible]重要になってくるだろう。



一年戦争 キャリフォルニア・ベース港湾部

水陸両用MSの本領発揮！

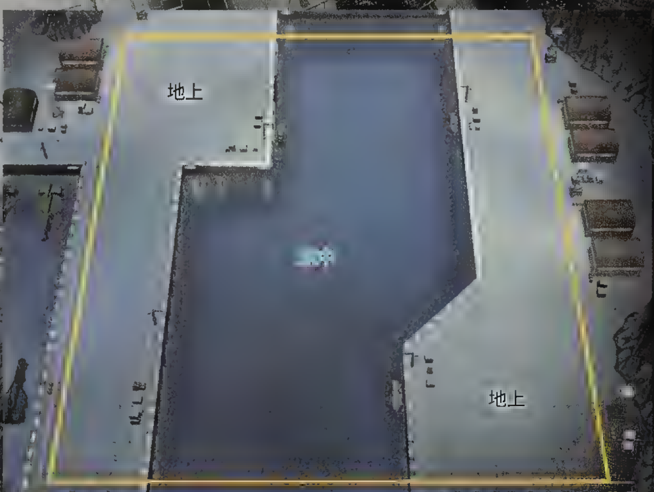
[illegible]の武器では水中の相手にダメージが低下するのでオススメできない。逆に、飛行する機体がいるのを見越して【対空砲弾】を使うのもアリだ。



一年戦争 キャリフォルニア・ベース潜水艦ドック

水中で待つか、地上から攻めるか？

[illegible]と比べると水中の部分が[illegible]。地上部分に陣取り、水中から上がってくる敵機を狙い[illegible]作戦として成り立つ。ただし、水中の敵に高い攻撃力を発揮できるユニットを入れておくのが重要。水中の敵との撃ち合いでダメージ負けしないように準備したい。



一年戦争 ラサ秘密工場基地

戦いやすい標準的なマップ

今回紹介する中で最も起伏や障害物の少ないマップだろう。地上の地形適性が高いMSなら、安定した活躍が期待できる。

遮へい物が少ない分、正面から衝突することが多く、射程距離やシールドの有無が勝敗を分けることが多い。バランスよく小隊を編成しよう。



GCB作戦書 地形を考えた武器選び：今回紹介した地上のマップは、どれも障害物が少ないステージばかりだ。こうしたマップで遮へい物越しに攻撃できる武器を使ってもあまり意味が無い。射撃武器に関しては遮へい物のことは考えず、射程距離を重視した武装選択をするのが効果的だ。【ロングレンジ[illegible]】[illegible]して、さらに射程を伸ばすのもいい。

新たな戦場を制すのは!?

新マップ解析 ～宇宙編～

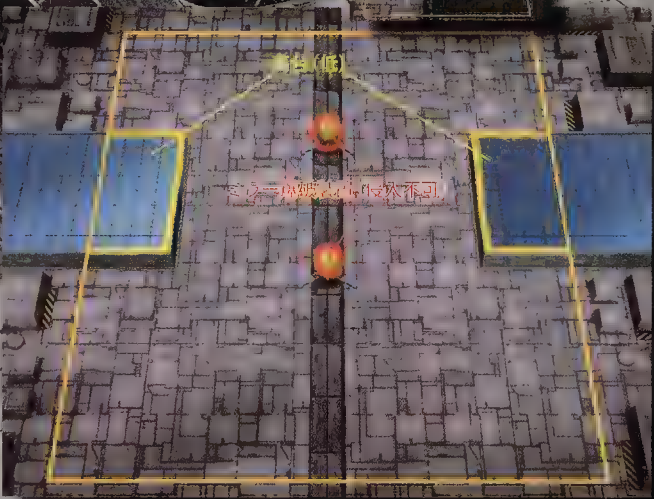
宇宙の新マップには時間が経過すると地形が変化するものや、コロニーが視界を遮るようものなど、特殊なステージが多く用意されている。

デラーズ紛争 コロニー移送コース(爆破前)

変化する地形に合わせて作[illegible]を立てよう

中央の爆破装置は障害物で[illegible]以外は開けた地形。残り1分30秒になるまではこの遮へい物を[illegible]して[illegible]撃できる武器を活用したい。

[illegible]



デラーズ紛争 コンペイトウ宙域

[illegible]バズーカが火を噴くか!?

[illegible]つのが、中央付近に二つ[illegible]な岩。障害物になるため、[illegible]狭いエリアでの戦闘になる[illegible]

[illegible]いやすくするためにも、遮へい[illegible]る武器を多めに持[illegible]

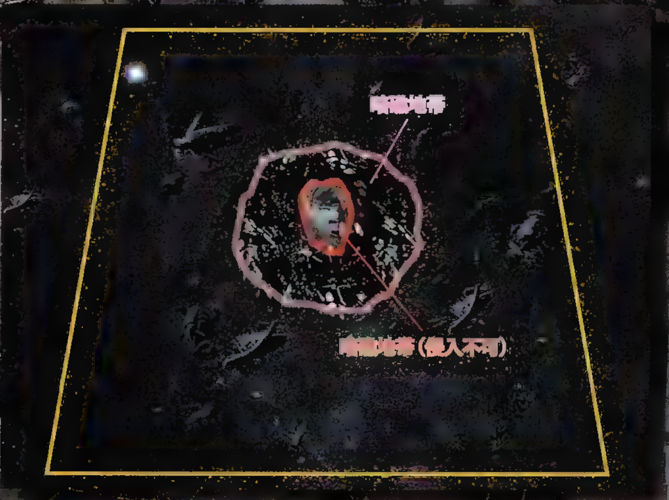


デラーズ紛争 暗礁宙域秘匿航路

[illegible]地帯に注意して動こう

[illegible]マップだが、中央の暗礁[illegible]のおかげで自由に動けるス[illegible]思いの外小さい。暗礁地帯を避けると正面からのぶつかり合いになりやすい。

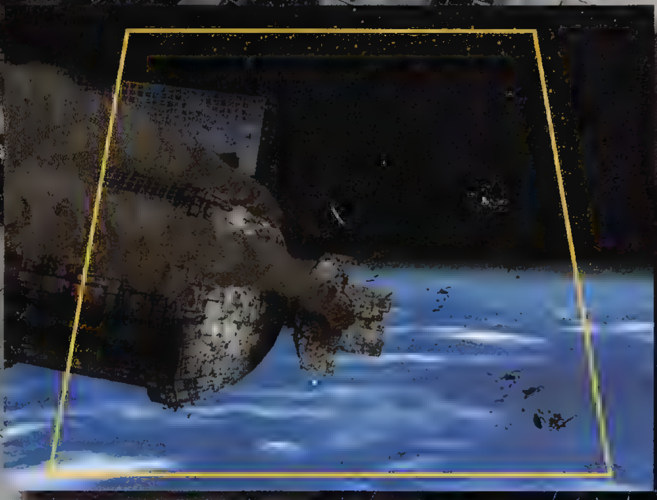
そのため、不用意なダメージを避けるため、強固なシールドを持った機体を多く用意したいステージだ。



デラーズ紛争 阻止限界点

大気圏付近での激闘!

中央のスペースコロニーは、時間の経過と共に画面中央へと移動する(連邦軍では画面右から左へ、ジオン軍では左から右へ移動)。移動は阻害されないものの、発生する[illegible]



GCB作戦書 登場シナリオについて:マップの最初に付いているのは、「一年戦争編」と「デラーズ紛争編」、どちらのシナリオで登場するのかを表したもの。
宇宙空間での速度減衰:【ガンダム試作1号機】や【ガンダム試作2号機】などに付いた、「横方、後方移動時の速度減衰なし」という特性は、[illegible]



混迷なる世界の闘いがさらに拡大!?

アクエリアンエイジ AquarianAge Alternative アクエリアンエイジ オルタナティブ™

アクエリアンエイジ オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発 売 日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:ささきむつみ　Text:伊勢猫

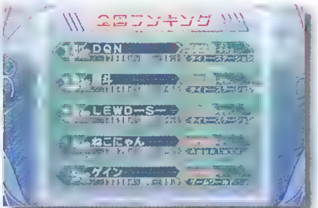
先行稼働から約１カ月、ようやく地方の設置店舗も増えてきた『アクエリアンエイジ オルタナティブ（以下、AAA）』。今月は、スターターを軸としたデッキ構築や、全カードリストなど、初心者～中級者向けの内容でお届けするぞ!!

対戦勝利でポイントをゲット！ ランク&マッチシステム

対戦の勝敗に応じて、プレイヤーが獲得可能なランクポイントとマスターランク。その詳細な仕組みと通信対戦のマッチシステムを解説。

実際に『AAA』をプレイしたプレイヤーであれば、対戦終了時に獲得可能なランクポイントと、対応したマスターランクに気が付いていると思う。このマスターランクとは、いわば『AAA』における対戦段位の称号で、ランクポイントの累計に応じてランクアップ！　その結果や、メインユニットの全国&都道府県別ランキングに反映される仕組みだ。

また、このマスターランクについては、通信対戦モードの組み合わせ決定にも影響する。具体的には自分のマスターランクを元に近い対戦プレイヤーを検索。この検索結果に合致した対戦相手を見つけて、できるだけ実力が拮抗した通信対戦が成立するような仕組みになっている。



マスターランクに応じて、称号と星の種類と数も変化。そのランクを元にして、通信対戦の組み合わせなども決定されていく仕組みだ。



Masterランクまでは、勝敗に関係無く一定のランクポイントを獲得。CPU戦でも上がるので、あまり気にせずプレイしよう！

■ランクアップに必要なポイント

ランク名称	必要ランクポイント	星の数	カラー
Leader	0～1000	1	銅
Breaker	1001～2000	2	銅
Vanguard	2001～3000	3	銅
Dignity	3001～4000	4	銅
Majesty	4001～5000	5	銅
Master	5001～6500	1	銀
Lord	6501～8000	2	銀
Highlord	8001～9500	3	銀
Overlord	9501～11000	4	銀
Ruler	11001～12500	5	銀
Governor	12501～14500	1	金
Tyrant	14501～16500	2	金
Dynast	16501～18500	3	金
Monarch	18501～20500	4	金
God	20501～22500	5	金
???	22501～???	???	???

■全国対戦によるポイントの増減

ランク名称	勝利	引き分け	敗北
Leader	+200	+100	+50
Breaker	+200	+80	+40
Vanguard	+200	+60	+30
Dignity	+200	+40	+20
Majesty	+200	+20	+10
Master	+200	0	-50
Lord	+200	-20	-50
Highlord	+200	-20	-100
Overlord	+200	-40	-100
Ruler	+200	-40	-100
Governor	+200	-60	-150
Tyrant	+200	-60	-150
Dynast	+200	-80	-200
Monarch	+200	-80	-250
God	+200	-100	-250
???	???	???	???

CHECK POINT マスターランクの段位を元に対戦プレイヤーを２段階で検索!!

■対戦相手の検索範囲

検索範囲	ランク名称
-3	Vanguard
-2	Dignity
-1	Majesty
0	Master
+1	Lord
+2	Highlord
+3	Overlord

対戦相手の検索は、マスターランクを元にした２段階方式。まず、自分のランクから上下＋１の幅でプレイヤーを検索。これに該当するプレイヤーが居なかった場合は２次検索へ。

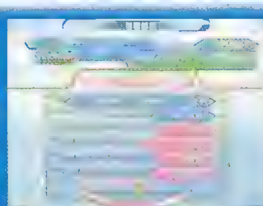
対戦成立



２次検索では上下＋３に検索幅が変化。それでも該当プレイヤーが居なかった場合は、対CPU戦へ。この間もエントリー状態なので、対戦相手が現れれば対人戦に切り替わるぞ！

カスタムは別計算？

対戦後に獲得可能なカスタムポイントは、マスターランクに関係なく一律で固定。勝利時に最大150ポイントを獲得できる。



対戦で負けてしまった場合でも10ポイント獲得、引き分けだと50ポイントになるぞ！

セオリーを覚えてステップアップ！

Masterランクへの道
～脱初心者講座～

デッキタイプやプレイスタイルなど、対戦環境も日々発展の途上にある「AAA」。ここではアーケードTCG初心者に加え、だれもが初体験な本作をプレイする上での重要なポイントを再チェック！ カード操作とともに少しずつ慣れていこう。

STEP UP 心得① プレイスクリーンとゲーム画面は状況に合わせて使い分けるべし！

ユニットが動き回るゲーム画面に、カードの位置などを表示したプレイスクリーンと、プレイ中にいずれを見るべきか戸惑うケースがなにかと多い本作。とりあえず、カードの動かし方やゲームの雰囲気に慣れるまでは、プレイスクリーンと手元を見ながらのプレイをオススメ。ゲーム画面はチラ見する程度で問題無い。

とはいえ、あくまでもこれはカード操作に慣れるまでのお話。ユニットの勝敗を分ける対戦情報の多くは、ゲーム画面に情報として表示されているため、これだと一方的なスキル攻撃の的にもなりかねない。カード操作に慣れてきたら、右に挙げたような対戦の流れに沿って、情報の読み取り方を身に付ける練習をしよう。

スキル発動にご用心？

スクリーンでの位置取りに気を配っていたら――、いつの間にか攻撃系スキルでダメージを受けた経験は、だれしもがあること。こういった状況にならないためにも、対戦前は相手のカード情報をしっかりチェック！ 遠距離から攻撃可能なスキル持ちは事前にカードを覚えておいて、スクリーンでスキル発動を見たらゲーム画面を見るクセを身に着けていきたい。



●"マーリン"など
最も扱いやすい攻撃スキルの光弾などは、相手の軌道がスクリーン上で確認不可。事前にカード情報をチェックして対処しよう。



①ブレイク前後はデータ情報を重視！

互いにキャラクターをブレイクし合う対戦序盤は、エナジーなどのゲーム情報が表示されたゲーム画面に注目！ とにかくキャラをブレイクしないと対戦が始まらないゲームなので、まずはエナジー残量を確認しながら相手の行動を観察。あらかじめ考えておいたブレイクパターンを実行しながら、魔法陣の動きで相手のブレイク位置などを予測していく。



ブレイク直後の魔法陣で相手の動きを予測 近場なら防御&回避は後出しOKなので焦らずいこう。

②フルブレイク後は位置取りが重要!!

キャラを展開し終えた中盤以降は、スクリーン上で相手ユニットの位置の把握が最優先。各ユニットのパワー＆スピードをゲーム画面で確認しつつ、自分のマインドブレイカー（以下MB）が攻撃を受けない位置へ操作しよう。とはいえ、これだけだと防戦一方になるので、もう一方で相手のMBを攻めるように。MBが安全な場合は攻撃だけに集中すればいい。



ユニットが増えると、ゲーム画面でキャラの動きを追い切れない。スクリーンで位置を確認しよう。

STEP UP 心得② 有効な攻撃ポイントを見極めてMBは計画的に追い詰めるべし！

お互いのキャラ同士をいくら倒したところで、MBのHPを減らさないと勝てない本作。このため、余剰ユニットなどでMBを追いかけるワケだが、この際に注意したいのがユニット同士の移動スピード。いくらパワーがあっても、スピード1だと簡単に逃げられるので、スピードの速いキャラで追い回すのが基本となる。

ただし、闇雲にMBを追い回しても、ダッシュ移動で避けられてしまっては意味無し。フィールド端や妨害スキルなどを使って、相手の移動範囲を制限することが重要！ 逃げ道が予測できれば、あとはタイミングを見てダッシュ移動で接敵。仮に追い詰められずとも、少しずつダメージを与えてリードを奪っていこう。

ダッシュの仕組み

操作カードに対応したユニットを、一定の距離だけ高速移動できるダッシュ操作。このダッシュ操作は全ユニット共通の特殊な移動手段で、MB＆キャラのいずれかで1回の使用ごとに2カウントは再使用できない。その目安となるのがユニットの足元に表示される六芒星マークで、このマークが赤色の状態だとダッシュは使用不可。ダッシュ可能な状態であれば、足下のマークが青色で表示される。



ダッシュ使用の有無は、足下のマークで判別可能。再使用までの時間は固定なので、ダッシュボタンを連打してもあまり意味は無い。

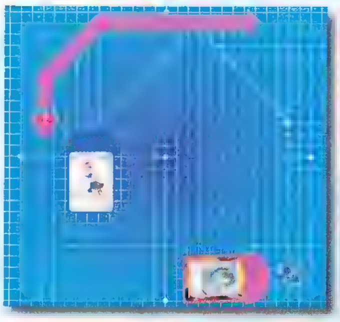
①真後ろからフィールド際へ追い込む



攻撃側
まず相手のMBを攻撃する際は、スクリーン中央から外周へ向かって追い込むのが基本。こうやって外周へ追い込むことで移動範囲を制限できるため、接敵しやすい状況を多く作り出せる。なお、スピード3以上のキャラであれば、ダッシュを使わずともMBに追い着けるぞ！

防御側
相手キャラの接近に対しては、移動範囲に入らないよう離れるのがベターな選択。この際、近場に自分のキャラがいれば、そちらへ向かうことでMBの孤立を防ぐこと。理想はパワー負けしないキャラでの足止めだが、キャラ不在の場合はダッシュで距離と時間を稼ぐしかない。

②フィールド際へ追い込んだら内回り



攻撃側
首尾良くフィールド端へ追い込んだ後は、MBのダッシュに注意しながらやや内回りルートで接近。コーナー手前などはダッシュで逃げられやすいポイントなので、急な方向転換にも注意！ スピードが遅いキャラで退路を塞いで、コーナーへと追い詰めるのが理想的な展開だ。

防御側
フィールド端などの移動範囲が限られた状況下では、逆方向への方向転換が意外と効果的。相手がダッシュ移動を使った直後は、方向転換＋ダッシュで振り切るチャンスだ。ただし、相手キャラがスピード3以上の場合、常にダッシュしていないと簡単に追い付かれてしまうぞ！

スターターデッキに学ぶデッキ構築の基礎知識

スターターデッキ強化論

手にした新たなカードで、デッキを組む作業もTCG特有の楽しみ。ここでは誰もがお世話になるスターターをベースとして、「AAA」におけるデッキ構築の基礎を再チェック！　比較的入手しやすい優良カードも、併せて紹介していくぞ！

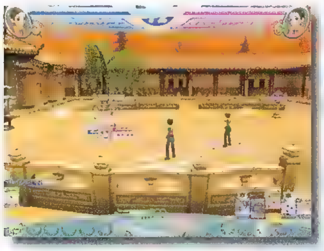
手に入れたカードで段階的にデッキを強化！

新たに入手したキャラクターカードなどは、即座にデッキへ投入したくなるモノ。とはいえ、強そうだからと考え無しで投入すると、勢力コストの関係もあるために機能しないデッキとなりやすい。まずはスターターで足りない部分、つまりは同色のキャラクターカード1枚＋オルタレーションカード1枚の追加が、デッキ強化の第一歩となる。

これから一歩進んで、デッキの改良をしていく過程で最も重要なのは、いかにコストバランスを崩さずに戦力アップできるかという点。２色で構成されたスターターは、レアリティの高いカードこそ入っていないが、コストバランスは決して悪くない。差し替え用のカードが増えてきたら、自分のデッキに足りない要素、あるいは強化したいポイントを良く考えて、抜くカードを選択すること。

コストバランスを考えカードを組み替える

２色or３色デッキでは、ブレイクパターンを考慮したコスト域に加えて、色単位に分けたコスト合計の計算も欠かせない調整要素。プレイ前にこれをしておけば、すぐにコストの偏りが分かって入れ替えるべきカードも見えてくる。具体的なやり方は簡単で、色別にカードのコストを合計していくだけでOK。この数値が極端に偏っていた場合は、突出した色のカードを再確認！　ブレイクコストを調整して、全体のバランスを取ってみよう。



ユニット接触のエナジー生成もあるが、それ以外はどの色も均一に増加。コストが偏ると、余剰エナジーが増えて行動が遅くなるぞ！

デッキ強化下準備① カラーに合わせてカードを集めよう

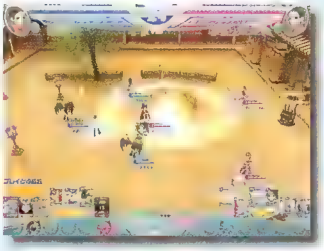
ある程度のプレイ回数をこなし、カード資産があればデッキ強化も容易だが……、実際は始めたばかりだとそうはいかない。そこで仲間内や他プレイヤーとのトレードを活用するワケだが、まずはスターターのデッキカラーに併せたカード集めが最重要。カードの価値が分からない内は、安価なCやUCでトレードのやり方などを覚えていこう。



スターターは6勢力のいずれか2色を使ったデッキ構成　手に入れたカードが別勢力だった場合、同しレアリティのカードを目安にして、トレードするのがオススメだ

デッキ強化下準備② ベース能力を元にカードをチョイス！

カードの強さを決める要素の一つは、コストに対してのコストパフォーマンスの高さ。例えばコスト２のキャラが２種類あった場合、パワー＋スピードのパラメータ合計が高いほど、単純なコストパフォーマンスも高いというワケ。ただし、強力なスキルを持つカードなどは、パラメータが抑えられているケースが多いので注意も必要だ。



基本のパラメータ数値は、キャラクターの強さを決める重要な要素　まずはこの数値を基準に、扱いやすいカードでデッキ強化！　スキルの効果は、後付けても遅くない

CHECK POINT コストのバランス

コストのバランスは、色単位の合計コストとコスト域が調整の目安。前者の合計コストは、均一化すると全体のエナジー効率がアップ！　これに対してコスト域は、幅を持たせるとデッキの汎用性が向上していく。



ケース①

2色デッキは4:1で枚数が偏ってしまうと…、1枚側のエナジーが無駄になりがち。これなら単色デッキにした方が無駄は少ない。

ケース②

色別でコストが被る分には問題無いが、同色でコストが偏るとプレイしづらい。低コストと高コストで、うまくバランスを取ろう。

CHECK POINT パワーとスピード

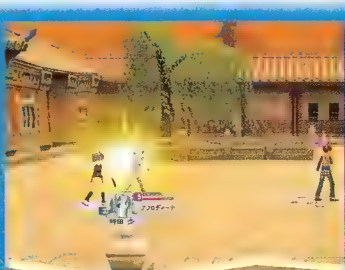
通常攻撃のダメージに直結するため、パワーばかりに目もいきやすいが、MBを追うためのスピードは重要。攻撃力を上げたいからといって、スピード１〜２ばかりだと、動きが重くなってしまうので注意しよう。



移動速度が一定のMBは、キャラ換算するとスピード３の初速と同程度のスピード。一定距離を移動しての走り状態だと、スピード３で追い付かれる。なお、平均的なスピード２は、走り状態でもMBに追い付けない。

データ検証 パワーの違いによる通常攻撃のダメージ量

通常攻撃のダメージとパワーの関係を、何回殴って倒せるかで検証してリスト化してみた。結果、被ダメージの総量をみると、パワー＝ダメージに直結しているが、ここで注目したいのが攻撃回数。どうやらパワーに応じたダメージ補正がかかるようで、必ずしもパラメータ通り殴る回数が減少していくワケではないようだ。



総ダメージ量は比例するが、１発のダメージは別計算。バックアタックは、単純にダメージ２倍だ。

■パワーと通常攻撃のダメージ変化

戦闘の組み合わせ	攻撃回数	被ダメージ
同じパワー同士	12回	100%
パワー１ vs パワー２	9回	50%
パワー１ vs パワー３	7回	33%
パワー１ vs パワー４	6回	25%
パワー１ vs パワー５	5回	20%
MB vs パワー１	34回	-
MB vs パワー２	25回	-
MB vs パワー３	20回	-
MB vs パワー４	17回	-
MB vs パワー５	15回	-
MB（背後）vs パワー１	17回	-

白&青スターター

扱いやすい光弾系スキルがポイントの遠近両用デッキ。スキルを活かして立ち回ろう。

■白&青スターターカードリスト

勢力	カード名称	コスト	パワー	スピード
白	ピュアメイド"和泉はるか"	2	2	2
白	タイムトリッパー "時田歩"	3	3	2
青	賢者"マーリン"	1	1	1
青	ハイプリエステス"ポーラ・ヴァレンティヌス"	3	3	2
白	体育祭	3	-	C

デッキ強化&改良のススメ

基本パラメータこそ並だが、"マーリン"はコスト1と思えないスキルで使い勝手がいい。元々のコストバランスも白よりなので、まずは青カードを加える方向で強化していきたい。パワー不足を感じるようなら、"モーリー・クリステン"や"ナナ"でのパワーの底上げが有効。とはいえ、純粋なパワー勝負だと、中盤以降は押される展開になりやすい。

なお、白、青共に単色デッキのコンセプトも分かりやすい。カード資産が増えてきたら、いずれか一方に絞ったデッキへ改良してみても面白い。

■優良C・UCキャラクターリスト

人造天使"イヴ"



ハフォーマンスに優れた"モーリー・クリステン"が手に入れば、対戦序盤でリードを奪えるように。MBを戦闘ユニットに変える"イヴ"は、手に入れたら即投入してOKの優良カードだ。リスト以外では、"東海林翼"もスキルが同系統で扱いやすいぞ!

勢力	カード名称	コスト	パワー	スピード
白	ハンツァーメイド "モーリー・クリステン"	2	3	2
白	I-7"ナナ" エマージェンシーモード	4	5	1
青	人造天使"イヴ"	2	2	2
青	リトルウィッチ"ミナ・アグリッパ"	3	2	3

オススメオルタレーション白



体育祭

【妨害】スキル解除+スピードアップの効果を併せ持つカードで、コスト3と気軽に使える点が優秀。攻守に利用可能なスピードアップは、キャラクターのスピードが1段階アップし、効果の持続時間は15カウントある。

オススメオルタレーション青



ソドムの罰

フィールド全体に、回避不能なダメージを与えるカード。基底ダメージは約通常攻撃(パワー1)1発分で、ブレイク中のキャラクターパワー値上乗せ可能。「ミストルティン」は、MBのHP約25%分のダメージとなる。

赤&黒スターター

攻守のキーカードがそろった最優良スターター。エナジーをためて、攻めに転じよう。

■赤&黒スターターカードリスト

勢力	カード名称	コスト	パワー	スピード
赤	天然理心流免許皆伝"沖田総司"	1	[illegible]	1
赤	忍者"服部忍"	3	2	2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	パニッシュメントⅡ	[illegible]	[illegible]	[illegible]

デッキ強化&改良のススメ

守りの"沖田"に、攻めの"ウリエル"と、攻守に特化した2枚がデッキの軸となるカード。開幕にブレイク可能な"沖田"でMBを守る際、それをサポート可能な"高原日見呼"など、コストバランスが取れる赤カードでデッキを強化。ややパワー不足な感のある"服部忍"は、コスト2～3のカードが手に入ったら真っ先に差し替えてしまおう。

ただし、正直なところ「パニッシュメントⅡ」は……、使い勝手が今ひとつといった感じ。状況を選ばない「応龍」は、何としても手に入れたい。

■優良C・UCキャラクターリスト

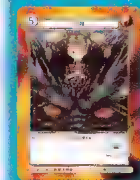
凪巫女"鹿島栞"



コスト1で高いパラメータと扱いやすいスキルを併せ持つ"高原日見呼"は、レギュラーカードとして活躍可能な1枚。スピードに恵まれた黒カードでは、コストパフォーマンスの高い"カマエル"が"ウリエル"に勝るとも劣らない強カードでお買い得だ。

勢力	カード名称	コスト	パワー	スピード
赤	アマテラスの依代"高原日見呼"	[illegible]	[illegible]	2
赤	凪巫女"鹿島栞"	3	3	2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2
黒	アークエンジェル"カマエル"	3	4	3

オススメオルタレーション赤



応龍

状況に左右されずMBのHPゲージを約30%回復する屈指の強カード。発動に約5カウントかかるので、終了間際の発動時は注意すること。なお同系統の「エナジードレイン」は、最大HPの約60%まで回復可能だ。

オススメオルタレーション黒



タイムストップ

スピードアップ効果だけに特化した「体育祭」の上位互換と呼べる補助カード。コストが高いぶんだけ効果も優れており、何とキャラクターのスピードが2段階アップ! さらに持続時間の方も30カウントとかなり長い。

緑&黄スターター

機動力さえ補えば、パワーで押し込めるデッキ。欠点部分を早めに補って強化しよう。

■緑&黄スターターカードリスト

勢力	カード名称	コスト	パワー	スピード
緑	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
緑	ワイルドキャット"マヤ・波照間"	2	3	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

デッキ強化&改良のススメ

開幕直後に逃げの一手しか打てないので、とにかくコスト1の"ティアマト"を入手したいところ。"マヤ・波照間"よりも明らかに劣る"ルシフェル"は、高コスト&パワーカードと差し替えて、さらなるパワー強化がオススメ。当面はパワー面で優遇された緑の欠点を、スピード担当の黄カードでカバーするようなデッキ改良を目指していこう。

オルタレーションは、どれも使いやすいカードが豊富。中でもレアリティの高い「エナジードレイン」は別格で、負け試合さえひっくり返るぞ!

■優良C・UCキャラクターリスト

マーメイド・プリンセス"アフロディーテ"



パワー&スキル共に申し分無い"アフロディーテ"は、コスト4だけの価値あり。広範囲スキル持ち"シヴァ"と、いずれか選択して投入していきたい。黄カードでは、破格のコストパフォーマンスを誇る"ラユュー・アルビオレ"が別格なカードといえる。

勢力	カード名称	コスト	パワー	スピード
緑	[illegible]"ティアマト"	[illegible]	[illegible]	[illegible]
緑	マーメイド・プリンセス "アフロディーテ"	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

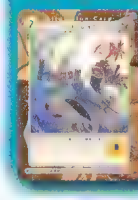
オススメオルタレーション緑



ブレードデモン

パワーが上昇する光弾を、フィールドに設置可能な補助カード。パワーの上昇値は+10固定で、持続時間は約20カウントと平均的。緑は元からパワー面が優遇されているので、他色でスピードの速いキャラに使おう。

オススメオルタレーション黄



リンドドレイク

ダッシュの移動距離が、通常時の約2倍まで伸びる補助カード。コスト2と気軽に発動可能な上、効果が40カウントも持続する。スピードが遅い緑との相性もバツグンなので、そのままスタメンとしても使っていける。

全90種類の初期カードリストを一挙公開！

アクエリアンエイジ オルタナティブ カードリスト

■リストの見方

カードNO ①	レアリティ ②	カード名称 ③	コスト ④	パワー ⑤	スピード ⑥
No.0001		ピュアメイド"和泉はるか"			
スキル ⑦					
ピュア・フレグランス	相手のスキルを消す光弾を放つ。ただし【妨害】【強化】の効果は消せない。⑧				

①カードNo.:各カードの固有番号。
②レアリティ:稀少度の略称をC（コモン)、UC（アンコモン)、R（レア)、SR（スーパーレア)の4段階で表記。
③カード名称:カードの名称。
④コスト:カードのブレイクに必要なエナジー量。
⑤パワー:通常攻撃の基本ダメージを示す数値。
⑥スピード:移動速度を示す数値。オルタレーションは、発動速度の順にA～Eの5段階で表記。
⑦スキル名称、⑧スキル効果、⑨効果範囲 カードのスキル及び、魔法効果の詳細データを項目別に分割表記。

E.G.O.（エゴ）

シンボルカラー：白

カードNO	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル	スキル効果
No.0001	C	ピュアメイド"和泉はるか"	2	2	2	ピュア・フレグランス	相手のスキルを消す光弾を放つ。ただし【妨害】【強化】の効果は消せない。
No.0002	C	サンダーボルト"東海林翼"	3	3	2	サンダーボルト	相手にダメージを与える光弾を放つ。
No.0003	UC	タイムトリッパー"時田歩"	3	3	2	タイムトリップ	範囲内の味方・相手をバトルフィールドから一定時間消す。
No.0004	UC	インフィニティ・アイ"万城目千里"	3	2	3	オッド・アイ	【妨害】相手キャラクターのスキルと相手マインドブレイカーのエナジー蓄積・バトルセンスを一定時間封じる光弾を放つ。ただし【常時】は封じることが出来ない。
No.0005	C	パンツァーメイド"モーリー・クリステン"	2	3	2	リアクティブアーマー	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターが、極星帝国のキャラクターから受けるダメージを軽減する。
No.0006	R	メイド長"佐々原藍子"	1	2	1	リサイクル	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。味方キャラクターが戦闘不能になった場合、その勢力のエナジーが増加する。
No.0007	UC	ジャンクボーグ"柴原瑞希"	2	2	1	リカバリー	【強化】このキャラクターが受けるダメージを一定時間軽減する。
No.0008	SR	サイキック女子高生"斎木新名"	3	2	2	サイコスフィア	【妨害】スキルを使用した相手に反応して動き出し、通常攻撃・通常移動・スキルを一定時間封じる光弾を設置する。ただし【常時】は封じることが出来ない。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0009	UC	サイコマスター"結城望"	4	3	2	サイコブラスター	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。上下する。
No.0010	C	リデューサー"斎木美奈"	1	1	2	ニュートラライズフィールド	範囲内の味方にかかっている【妨害】を消す。
No.0011	R	スーパーアイドル"小鳥遊ひびき"	4	3	2	ペルソナ	相手キャラクターのHP・パワー・スピードをコピーする光弾を放つ。
No.0012	UC	I－7"ナナ"エマージェンシーモード	4	5	1	エマージェンシーモード	このキャラクターと味方マインドブレイカーの場所を入れ換える。
No.0013	UC	調理実習	2	－	A	－	バトルフィールドのスキル・オルタレーションとその効果を消す。ただし【常時】は消すことが出来ない。
No.0014	C	体育祭	3	－	C	－	【強化】味方キャラクターに掛かっている【妨害】を消し、一定時間スピードを上昇させる。
No.0015	R	エントランス・レインボウ	4	－	E	－	相手プレイヤーのエナジーゲージの最大値を一定時間減少させる。

阿羅耶識（あらやしき）

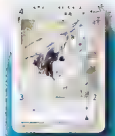
シンボルカラー：赤

カードNO	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル	スキル効果
No.0016	C	笛巫女"篠宮清音"	1	2	1	古き音色	相手の強化を消す光弾を放つ。
No.0017	UC	反巫女"比良坂桃子"	2	2	2	黄泉比良坂	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。範囲内の味方キャラクターが戦闘不能になった場合、代わりにこのキャラクターが戦闘不能になり、その味方キャラクターのHPを回復
No.0018	C	調巫女"伊雑あざか"	2	2	2	扇の舞	一定時間、範囲内を相手が進行不可能になる結界を張る。
No.0019	SR	斎乃王"伊勢あかり"	4	3	2	和妙	一定時間、味方へのダメージを軽減する結界を張る。
No.0020	C	天然理心流免許皆伝"沖田総司"	1	1	1	天然理心	範囲内の相手を吹き飛ばす。
No.0021	C	凪巫女"鹿島栞"	3	3	2	心の絆	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。味方マインドブレイカーの受けるダメージを軽減する。
No.0022	UC	アマテラスの依代"高原日見呼"	1	2	2	日照り	【妨害】相手のダッシュスピードを一定時間低下させる。
No.0023	C	忍者"服部忍"	3	2	2	忍法影移し	このキャラクターと受けた相手の場所を入れ換える光弾を放つ。
No.0024	UC	天仙"西王母"	2	2	1	縁結び	【妨害】受けた相手同士を一定時間引き寄せあう光弾を放つ。
No.0025	R	神巫女"厳島美鈴"	3	3	1	守護結界	【妨害】範囲内の相手の通常移動を一定時間封じる。
No.0026	UC	戦巫女"弓削遙"	2	2	2	タケミカヅチ	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0027	R	天仙"九天玄女"	4	3	2	仙洞	【妨害】移動した相手に反応して動き出し、相手のスピードを一定時間低下させる光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0028	UC	七支刀	4	－	D	－	一定時間、バトルフィールドを狭める。
No.0029	R	夏祭り	3	－	A	－	戦闘不能になっている味方キャラクターを復活させる。
No.0030	UC	応龍	5	－	E	－	味方マインドブレイカーのHPを回復する。

WIZ-DOM（ウィズダム）

シンボルカラー：青

カードNO	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル	スキル効果
No.0031	C	賢者"マーリン"	1	1	1	エンシェントアロー	相手にダメージを与える光弾を放つ。
No.0032	C	人造天使"イヴ"	2	2	2	エデンズガーディアン	範囲内の相手にダメージを与える。
No.0033	UC	ホムンクルス・アゾート"works274"ver.3	4	3	2	シンクロナイズ	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。相手がダメージを受けた場合、その相手に向かってダメージを与える光弾を放つ。
No.0034	C	リトルウィッチ"ミナ・アグリッパ"	3	2	3	マナ・ディスチャージ	範囲内の相手にダメージを与える。
No.0035	C	リザレクター"クララ・クロオーネ"	4	3	2	リザレクション	HPが減少した味方キャラクターに反応して動き出し、HPを回復する光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。このキャラクターには効果がない。
No.0036	SR	群青の魔道師"ソニア・ホノリウス"	5	3	3	群青の環	範囲内の相手にダメージを与える。
No.0037	UC	マークドウィッチ"ルツィエ・フォン・フリッシュ"	2	2	2	マーク・オブ・ファイア	相手にダメージを与える光弾を放つ。この光弾はバトルフィールドの端で反射する。
No.0038	UC	パラディン"イザベル・フランドール"	4	3	2	クルセイド	全ての味方キャラクターからカードの場所に向かって、相手にダメージを与える光弾を放つ。
No.0039	R	創造者"クラリス・パラケルスス"	3	2	2	エクスペリメント	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。味方キャラクターがスキルでダメージを与えた場合、そのダメージを増加する。
No.0040	UC	闇黒の魔道師"ステラ・ブラヴァツキ"	5	3	3	マレフィキア	範囲内の相手にダメージを与える。
No.0041	UC	ハイプリエステス"ポーラ・ヴァレンティヌス"	3	3	2	ハイプリエステス・アイ	相手にダメージを与える光弾を放つ。バトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターの数が多いほどダメージは増加する。
No.0042	R	スペルライター"マギナ・マグス"	3	4	1	スペル・ライティング	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。あなたが使用するオルタレーションカードのコストが減少し、相手プレイヤーのオルタレーションカードのコストが増加する。
No.0043	UC	ソドムの罰	4	－	D	－	相手にダメージを与える。ダメージはバトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターのパワーの合計で上下する。
No.0044	C	ミストルティン	4	－	D	－	範囲内の相手にダメージを与える光線を放つ。
No.0045	R	デス・ルーン	4	－	B	－	一定時間、範囲内の相手にダメージを与え続ける。



バーニアエクスパンション『太陽の恵み』PRカードとは……？

すでに見かけたプレイヤーも多いと思うが、本家『アクエリアンエイジ Sage3』のバーニアエクスパンション第2弾『太陽の恵み』には、『AAA』で使用可能な絵柄違いのPRカード1枚が封入されて絶賛発売中だ！

■価格：420円（税込）　1パック9枚入り（内PR 1枚）

■発売日：2007年2月22日（発売中）

■PRカードリスト

カードNo.	勢力	稀少度	カード名称
PR0006	白	R	スーパーアイドル"小鳥遊 ひびき"
PR0008	赤	C	早巫女"鷹島 葵"
PR0015	[illegible]	[illegible]	リザレクター"クララ・フロイデ"
PR0017	[illegible]	[illegible]	マッドアルケミスト"クラリス・パラケルスス"
PR0018	[illegible]	[illegible]	漆黒の魔道師"ステラ・ブラヴァツキー"
PR0019	緑	C	サタン"ルシフェル"
PR0024	緑	R	セイバークロー"ジル・リンクス"
PR0029	黒	C	熾天使"ウリエル"
PR0030	黒	C	オファニム"メルキセデク"

ダークロア（Darklore）

シンボルカラー：緑

カードNO	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル	効果
No.0046	UC	魔王"ルシフェル"	2	2	1	魔王の槍	【妨害】相手にダメージを与え、相手がキャラクターの場合は、一定時間最大HPを低下させる。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0047	UC	イノセントタイガー"ブランシュ"	2	1	1	白虎咆哮	【強化】このキャラクターのパワーが一定時間上昇する。
No.0048	C	ワイルドキャット"マヤ・波照間"	2	3	1	キャットウォーク	一定時間、範囲内のキャラクターを見えなくする結界を張る。
No.0049	C	マーメイド・プリンセス"アフロディーテ"	4	5	2	トライデント	【妨害】このスキルを受けた相手を一定時間引き寄せる光弾を放つ。
No.0050	SR	魔神皇"アシュタルテー"	3	3	2	魅了	【妨害】相手のコントロールを一定時間奪う光弾を放つ。相手のコントロールを奪った場合、このキャラクターは操作出来なくなり、代わりにその相手を操作する。
No.0051	C	姫鬼神"鈴鹿御前"	2	2	1	大通連	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターが通常攻撃を行った場合、範囲内の相手にもダメージを与える。
No.0052	UC	バイラヴァ"シヴァ"	3	4	1	破壊眼	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0053	R	セイバーファング"ジル・リンクス"	5	7	2	セイバーファング	裏返すと力を溜める。もう一度裏返すと相手にダメージを与える。溜め時間が長いほど飛距離が増加し、ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0054	C	大地母神"ティアマト"	1	2	1	竜の顎	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0055	R	葬神"アヌビス"	3	3	1	魂の裁き	【強化】このスキルを相手が受けた場合、このキャラクターのパワーが一定時間上昇する。
No.0056	UC	"ディーヴィ"神妃パールヴァティ	1	0	2	多重神格	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。戦闘不能になったキャラクターのパワーをコピーする。
No.0057	UC	氷海神"セドナ"	3	3	2	海神の怒り	【強化】範囲内の味方キャラクターのパワーが一定時間上昇する。
No.0058	C	ブレードデモン	3	−	D	−	【強化】味方キャラクターが接触すると、パワーが一定時間上昇する光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0059	R	エナジー・ドレイン	4	−	D	−	味方キャラクターのHPを減少させ、味方マインドブレイカーのHPを回復する。
No.0060	UC	妖精の輪	2	−	C		相手マインドブレイカーはダメージを受けても一定時間エナジーが増加しなくなる。

極星帝国（きょくせいていこく）

カードNO	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル	効果
No.0061	UC	地母仙"女媧"	6	4	2	地母神	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。味方キャラクターの復活までの時間が短くなる。
No.0062	SR	太師"聞仲"	4	3	2	禁眼	【妨害】ブレイクされた相手キャラクターに反応して動き出し、相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0063	C	マジックアイテム・コレクター"リリア・ベテルギウス"	3	3	2	呪いの壺	【妨害】相手キャラクターのスピードを一定時間低下させる光弾を放つ。
No.0064	R	エルヴン・ストライダー"ロビン・グッドフェロウ"	2	3	1	マルチボウガン	【妨害】相手キャラクターのスピードを一定時間低下させる光弾を放つ。
No.0065	UC	ビハインド・エンジェル"ハニエル"	4	3	4	バンガード	カードの場所にテレポート後、元の場所に向かって突撃をして相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0066	C	ジャマー"ロュス・アルタイル"	2	2	2	ゲイズ・オブ・デフレクション	一定時間、壁を設置する。この壁は、相手の光弾・突撃を反射する。
No.0067	UC	三眼皇女"ラユュー・アルビレオ"	3	4	3	プレディクション	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターが、イレイザーのキャラクターから受けるダメージを軽減する。
No.0068	UC	三つ目姫"メルィ・ミラク"	4	2	3	アイ・オブ・ウィークネス	一定時間、相手キャラクターのパワーを低下させる結界を張る。
No.0069	C	ホワイトクィーン"チルフィル・フォン・ベルン"	1	1	1	氷の涙	【妨害】相手キャラクターのパワーを一定時間低下させる光弾を放つ。
No.0070	UC	晶天使"クリスタル"	2	2	1	クリスタルショット	【妨害】相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる光弾を放つ。
No.0071	C	聖女"ジャンヌ・ダルク"	3	3	2	献身	戦闘不能になっている味方キャラクターと入れ替わる。
No.0072	R	魔戦姫"レイナ・アークトゥルス"	6	5	3	コール・ライトニング	相手キャラクターを戦闘不能にさせる光弾を放つ。
No.0073	C	リンドドレイク	2	−	C	−	【強化】味方のダッシュ距離が一定時間増加する。
No.0074	UC	次元斬	4	−	D	−	一定時間、相手キャラクターを戦闘不能にする結界を張る。
No.0075	R	フォトンスラッシュ	3	−	C	−	【妨害】範囲内の相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる。

イレイザー

シンボルカラー：黒

カードNO	レアリティ	カード名称	コスト	パワー	スピード	スキル	効果
No.0076	UC	アークエンジェル"ウリエル"	4	3	3	エスケープ	カードの場所にテレポートする。
No.0077	R	艦隊指令"レティクル・クュルェ"	1	1	2	全艦突撃	様々な光弾を放つ。
No.0078	C	オファニム"メルキセデク"	3	2	3	神の声	範囲内の味方をカードの場所へ突撃させ相手にダメージを与える。ダメージは各味方キャラクターのパワーで上下する。
No.0079	UC	アークエンジェル"スリエル"	4	3	2	神の手	相手に時間差でダメージを与える光弾を放つ。ダメージを与える瞬間に範囲内の相手にもダメージを与える。
No.0080	UC	大天使"ジブリール"	2	1	2	神の左	このキャラクターが突撃をして相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0081	UC	アイドル天使"アラエル"	3	3	3	リサイタル	範囲内の味方を、このキャラクターの場所にテレポートさせる。
No.0082	C	アークエンジェル"カマエル"	3	4	3	神の鎧	【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。このキャラクターが、E.G.O.のキャラクターから受けるダメージを軽減する。
No.0083	UC	総参謀長"メタトロン"	1	1	2	慣性制御	一定時間、カードを置いた場所に、その時のカードの向きに吹き飛ばす結界を張る。
No.0084	R	熾天使"ミカエル"	6	6	4	神の火	【妨害】このキャラクターが戦闘不能になった場合、発動する。相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる光弾を放つ。
No.0085	SR	アークエンジェル"ルシフェル"	5	5	4	神の証	相手に向かってダメージを与える光弾を放つ。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。
No.0086	C	泪天使"マトリエル"	3	2	3	神の涙	相手にダメージを与える光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。
No.0087	C	アークエンジェル"ラファエル"	3	3	3	神の門	味方・相手をテレポートさせる結界を張り、次に張った結界と相互にテレポートさせる。
No.0088	UC	タイムストップ	4	−	D	−	【強化】味方キャラクターのスピードが一定時間上昇する。
No.0089	C	パニッシュメント	4	−	B	−	味方キャラクターがカードを置いた場所に向かって突撃させ相手にダメージを与える。ダメージは味方のパワーで上下する。
No.0090	R	ステルスシステム	5	−	D	−	味方を相手プレイヤーから一定時間見えなくする

全人類総ブタ化計画、勃発!!



The Beginning of War
焼肉屋"福多苑"で惨劇は起こった……

惑星イベリコ。そこはブタから進化した知的生命体が住む惑星。イベリコの最高責任者であるポークフィレ将軍は、かつて地球にブタを創って置いてきたことを思い出した。地球では順調にブタ肉がシェアを広げていると聞いた彼は、早速地球を訪れる。地球でもブタ肉シェアNo.1を福多塚市福多塚町。そのとある焼肉店「福多苑」にて……。店主はこともあろうに牛肉を勧めてきた。激昂した彼の耳に入ったのは、隣の席で焼肉を楽しむ三人の女の子たちの言葉。「やっぱりお･に･くは牛だよねぇーー！」 ポークフィレは絶叫すると、携帯電話で指令を飛ばす。直後、「福多苑」は青白い光に包まれ、銀色の円盤に収容される。彼女たちはブタと融合、地球滅亡の命令を受けて外に放り出され、完全にポークフィレの仲間と思われてしまう。果たして元に戻ることはできるのか!?



イベリコ星連合最高責任者
ポークフィレ将軍

側近の部下と地球のブタ肉普及率を視察しに来た。ブタ肉の価値が牛肉に負けていることに腹を立て、全人類総ブタ化の鉄槌を下す。

ポークフィレ将軍護衛室

ポークフィレ将軍の世話係を務める異星人たち。むちむちポークの三人が逃げないように、監視したり襲い掛かったりといろいろする。



むちむちポーク!

■メーカー：ケイブ
■ジャンル：元祖むっちり系シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：今春
■使用基板：—

※画面は開発中のものです。



むちむちポークの三人が乗るマシンはポークフィレが用意した"ケッタマシィーン"。だが、なぜか将軍の側近たちに襲われる展開に。

待望の新作CAVEシューティングが間もなくお目見え！

むちむちポーク!

CAVEからお家芸の縦シューが登場！ 本作が持つ独特過ぎる世界観は、AOU2007エキスポでもひと際異彩を放っていた。四面楚歌のむちむちポークに迫り来る、にくにくしい猛攻に堪えられるか!? 今回は第一報として、基本的なゲームシステムに世界観、キャラクターなどを詳しく紹介していこう。

Text：C・LAN

CAVEシューの新たなる系譜、その名も"元祖むっちり系"

この春にCAVEからリリースが予定されている『むちむちポーク』は、久しぶりとなる完全新シリーズの縦スクロールシューティングだ。タイトルからしてぶっ飛んでいるが、ゲーム内の演出も予想を超える荒唐無稽さ（ほめ言葉）。本作ならではの、不条理で不可思議な世界観をぜひ味わってもらいたい。とはいえ、ゲーム内容は弾幕系シューティングの基本を抑えた比較的オーソドックスな作りなので、初プレイでも迷うことなくスムーズに遊べるはずだ。ゲームシステム面では、敵が出すブートンを回収することでたまるラードゲージの使い方がポイント。このゲージを使ったラードアタックが従来のため撃ちにあたる攻撃で、敵を金塊に変換できる。スコア稼ぎにも大きく影響する要素なので、発売までにこのページでしっかり予習しておこう。

ゲームシステム ラードアタックで金塊を回収せよ！

敵から出現するブートンを集めると、画面下のラードゲージがたまっていく。このゲージを消費して、強力なラードアタックを放てる。ラードアタックで敵を倒すと、ブートンの代わりに金塊が出現する。ラードゲージが枯渇しないように、こまめにショットとラードアタックを使い分けながら進んでいこう。



操作系はおなじみのものだが、ラードアタックは自由に撃てないのが特徴。ボムもアイテムでゲージをためる。


空中の敵が出すブートンは接近すると自動回収可能。だが、地上の敵が出すブートンは回収しに行く必要あり。


ステージの最後には、ポークフィレ将軍護衛室の面々がボスとして待ち構えている。

POINT 1 ショットでラードゲージをためよう

まずはショットで敵を倒し、ブートンを集めてラードゲージをためよう。空中の敵を破壊したあとは離れすぎないように意識すれば、どんどん自機が吸い込んでくれる。地上の敵が出すブートンにはこの性質はないので、しっかり回収。



ショットは押しっ放しでフルオート連射が可能。スコア稼ぎを意識しないなら、ショットのみでバリバリ進んでまったく問題なし。

POINT 2 ラードアタックで金塊が出現！

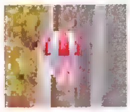
Bボタンを押しっ放しにすると、ラードゲージが消費されラードアタックを撃てる。これで敵を倒せば金塊が出現。金塊は100点から始まり、最大1万点まで育つ。耐久力のある敵にはショットを撃ち込み、瀕死にしてから撃つのが理想。



金塊は「ラードアタックをAボタンで解除する」ことで自動回収できる特性がある。ラードゲージを枯渇させると回収が難しくなるのだ。

パワーアップアイテム


ポークアップウインナー
集めるとショットがパワーアップ。1つで1段階上がるものもある。


ブートン
ラードゲージの源になるブタ。空中版と地上版の2種類がある。


ボムブーハム
集めるとボムゲージがたまり、一定数でボムストックが1増加。


キントン
最大1万点まで育つ。ラードアタックを解除すると自動回収。

機体紹介 個性的な3機体で福多塚市を駆けめぐれ

福多苑で未曾有の戦いに巻き込まれたむちむちポークは三人。ここでは、不幸極まりない彼女たちのプロフィールと搭乗する機体（ケッタマシィーン）を紹介。機体はショット、ラードアタック、ボムの性能、移動スピードなどで差別化が図られている。ショットをメインに進むなら、広角に撃てる原外 桃が使いやすいぞ。


突如戦場に放り出されたむちむちポークたち。ポークフィレ将軍に鉄槌を下すまで、平和な日々は訪れない。


激しい弾幕が襲い掛かる。ボスの攻撃は特に弾速が速いので、端に追い詰められないように気をつけよう。



原外 桃（ばらそと もも）
福多苑の店主の娘で、先輩の一久青が食べに来ていたのに便乗。趣味は食べること。

肩ロー久青（かたくち いくお）
ダイエットに励むも、いつも食べ過ぎる17歳。らふてを連れて福多苑に来ていた。

宗黄らふて（そうき らふて）
父の都合で、最近福多塚に引っ越してきた両親共働きの鍵っ子。実は大の肉嫌い。

P-01

移動スピードが速く、広角のショットを撃つ。ラードアタックは太いレーザーを放つ。


正面と左右の間に少し死角はあるが、レバー下で正面に集中する。攻撃範囲と移動スピードが優秀。

B-02

ショットは細く、移動スピードも遅めだが、自機をトレースするビットも攻撃に参加。


ビットの攻撃は自動的に敵に照準を合わせて放たれる。攻撃力は低めだが、敵を撃ちもらしにくいのが利点。

Y-03

自機左右に付くビットから、ノコギリ状の弾を撃ち出す、前方集中型の機体。


ノコギリ弾は若干の隙間があるので、ここを狙われないように要注意。三人の中では最もテクニカル。



新時代を戦い抜く知識を身につけよう



三国志大戦 若き獅子の鼓動

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2007年1月25日（稼働中）
■使用基板：RINDBERGH

今回は、ちまたで流行しているデッキへの対策と、状況別のプレイングを紹介。インタビューは新バージョンになって躍進めざましい「孫呉空」が登場だ！

Text：fan114（デッキ紹介、次の一手）
カイゼルちくわ（インタビュー、銅雀台）





群雄伝に新シナリオ「後期伝」が追加!!

三国志後期の物語が群雄伝に登場

群雄伝に新シナリオが追加されることが判明。その名も「後期伝」だ。今回明らかにされた画面写真からは、三国志後期を舞台としたシナリオが魏、呉、蜀それぞれに追加されることが分かる。蜀の後期伝「蜀後伝」の第一章が「夷陵の戦い」となっていることから、それぞれの国が中華を統一して終わる魏伝、蜀伝、呉伝とはまた別のシナリオで新たに中華統一を目指すものになりそうだ。

これら後期伝では「若き獅子の鼓動」で追加された武将たちが活躍する内容になっていることは想像に難くない。魏は曹操の息子曹丕や司馬一族、蜀は劉備や諸葛亮のあとを継ぐ姜維、関興、張苞ら。呉は陸遜、凌統らがイベントの中心となることが予想される。

果たしてどのようなイベント・シナリオが用意されているのか？　後期伝は3月末から全国一斉にプレイすることができる予定。新カードは既にそろっているか!?



蜀後伝



第一章が「夷陵の戦い」となっているので（写真上）、劉備、関羽、張飛が関係するイベントはほとんど無いと思われる。次の世代を継ぐ姜維、関興、張苞らが中心となってストーリーを引っ張っていくことになるだろう。

魏後伝





魏後伝は第二章が「街亭の戦い」。「泣斬馬謖」のイベントが用意されているのはまず間違いないだろう。物語通りだと魏は曹一族から司馬一族に政権が移るが、どこまでストーリーが用意されているのか気になるところだ。

呉後伝



呉後伝の第一章「夷陵の戦い」に【SR】陸遜がイベント武将として登場している。呉は三国志後期も孫権が長く治めた歴史があるので、イベントに必要なのは「守成の達計」の【SR2】孫権か？

流行デッキの使い方&対策

全国対戦で猛威を振るうデッキの立ち回りと対策を紹介！
流行デッキにはこれを読んで立ち向かえ！

鮑三娘入り大徳



魅力と幅広い戦術を武器に、開幕から終盤まで安定した立ち回りを展開できるのが強みだ！
イラスト（左から）：[illegible]

武将名（兵種/コスト/能力）
【R】鮑三娘（騎兵/1.5/武4・知6）
【R3】馬超（槍兵/2.5/武9・知5）
【SR】劉備（槍兵/2/武6・知7）
【R】関銀屏（槍兵/1/武3・知5）
【C】夏侯月姫（槍兵/1/武2・知7）

開幕から主導権を取れ

まず、このデッキの一番の特徴は武将全員が「魅力」持ちで、開幕から士気が2.5たまっているという点。6カウント程度経過すれば早々に「戦女の息吹」を使った攻勢を仕掛けられるのだ。大半のデッキに対して有効な戦法で、城ゲージを犠牲にするか、兵法を使うしかないので、開幕から何かしらのアドバンテージを取れることが多い。「戦女の息吹」は必要士気が4なので、開幕で使用しても士気面で不利になりにくく、少なくともその士気差以上の見返りが期待できる。兵法が「蜀軍の大攻勢」に外伝増援×2であれば、開幕落城も十分ありえるので、兵法は是が非でも育てておきたいところだ。

開幕「戦女の息吹」で攻め込む際の注意点は、相手デッキに伏兵が複数いる場合の処理の仕方。伏兵が1部隊ならあまり問題無いが、2部隊以上いる場合は、それぞれ異なる武将で伏兵を暴きたい。部隊数が減ると「息吹」の威力が半減してしまうので、安易な前進は禁物だ。これに気を付けて開幕から攻め込もう。



開幕早々に「戦女の息吹」をかけての攻めが非常に強力。

中盤以降の立ち回り

中盤以降の立ち回りに関しては、戦線を上げるということを常に意識したい。というのも、戦線を高い位置で維持できれば、相手の計略を早い段階で誘発できるし、「復活」持ちの劉備や鮑三娘を生かした立ち回りも可能となるからだ。その高い戦線の維持と相手の計略を誘発するのに最適なのが、やはり「戦女の息吹」。兵力が回復していくこの計略に計略無しで対抗するのは難しいので、相手は何かしら計略を使って対抗してくるだろう。ここで計略を使わせることに成功したら、ぶつかり合わずに引くこと。これにより相手の士気を無駄に消費させることが可能となるわけだ。逃げ切れそうにない場合は、復活持ちの【SR】劉備および【R】鮑三娘をおとりにしよう。

このようにして士気差を生み出した後は「戦女の息吹」だけでなく「劉備の大徳」＋「若き血の目覚め」や、状況に応じては「落雷」を選択し、さらなるリードを奪いに行くといいだろう。劉備や夏侯月姫が撤退してしまっている状況では【R3】馬超の獅子の剛槍が非常に頼りになる。うまく槍撃を出せるようになれば「天啓の幻」や八卦3体掛けなどの強力な号令を一人で撃退することも可能だ。

開幕でアドバンテージを取れていたとしても、引き込もるのではなく、常に戦線を上げて攻め込むスタイルがこのデッキにとっては最大の防御と成りうる。攻めあるのみだ！



「落雷」という選択肢も。「息吹」のゴリ押しだけではない。

鮑三娘入り大徳への対抗策

開幕「戦女の息吹」には

ポテンシャルの非常に高いデッキなだけあって、容易に対策できるものではないが、相手にする上で最大限有効な立ち回りを伝授していこう。

まずはご存知開幕の魅力の多さを生かした「戦女の息吹」による速攻だ。これに対しては各個撃破が有効。回復していくとはいえ、【C】夏侯月姫や【R】関銀屏は武力がそれぞれ2、3と高くないので、集中攻撃できれば撤退に追い込むのはそう難しくはない。

また、いくら魅力持ちが5部隊いるとはいえ、開幕から約6カウントたたなければ「息吹」を使うことができない。総武力で勝っている場合や高武力の弓兵で対抗できるのなら、使われる前に攻め込み、低武力武将を撤退させて頭数を減らしたい。相手が「蜀軍の大攻勢」を使用してくるなら、こちらも「大攻勢」か、「連環の法」などで対抗するといいだろう。このとき、兵法はできる限り先出ししないこと。先に使用するとしても無駄撃ちにならないよう絶対に相手を逃がさず撤退させることができる状況で使うことが重要だ。また、開幕の速攻のあとにカウンターで攻めることを見越し、できる限り自軍の武将を撤退させないようにしたい。

開幕から苦しい状況に立たされるのは必至だが、勝てないまでも被害を最小限にとどめ、後半勝負に持っていくことを心掛けよう。「息吹」速攻に対して士気を使わずにしのげるようなら、反撃のチャンスがある。



「息吹」を使われる前に何とか頭数を減らしたい……。

士気差を見逃すな

後半戦。開幕の展開次第だが、大抵は城ゲージを削られるか、よくてほぼ五分といった状況になるだろう。しかし、「魅力」を持つ武将がいないデッキでも1.5の士気差が生まれているはず。この士気差を利用しない手はないので、開幕の速攻をしのいだら、こちらの士気が6程度たまり、メイン計略を使えるようになるタイミングでカウンターを仕掛けたい。号令を持つ武将が居るなら、相手が「戦女の息吹」しか使えない状況で号令を撃てるので、ぶつかり合っても打ち勝てるだろう。

うまくその状況を作れなかった場合、相手も「劉備の大徳」を使えるようになってしまうため、無理に攻め込まずにじっくり戦うしかないが、それでも士気が12たまるまでは士気差で有利なので、その士気差を生かした立ち回りを研究しよう。

相手は士気差を埋めるべく、「戦女の息吹」を使って戦線を上げてこようとすることが多いので、逆にこちらも戦線を上げるようにしよう。自城付近まで攻め込まれたところで息吹を使われてしまうと、こちらも何かしら計略を使わざるを得なくなってしまう。いざ号令などで迎撃しようとしたところで鮑三娘などを盾に逃げられてしまうと、せっかくの士気差が無くなってしまう。敵城前であれば、「戦女の息吹」を使われてもそこで引けば逆にさらなる士気差を出せるし、引かずに号令などでぶつかり合っても攻城につなげる可能性が高いので、何かと対処がしやすいのだ。

鮑三娘入り大徳と戦う上で最も重要なのはいかに戦線を掌握するかになってくるだろう。戦局と先の状況を見抜くことが勝利への第一歩だ。



開幕の「息吹」で生まれる士気差を見逃さないように。

なかなか対処の難しい鮑三娘デッキ。強力な計略に加えて【R】鮑三娘自体もコスト1.5で武力4、「復活」、「魅力」持ちというなかなかの能力値だが、よく一騎討ちが発生する。「勇猛」の特技は持っていないので、[illegible]はずだ。対処法に困ったら積極的に鮑三娘に対して乱戦を挑もう。

魏武デッキ・改



魏武デッキがより強力になって復活。刹那の計略を駆使して臨機応変に立ち回れ！
イラスト（左から）：獅子猿、okome、細川カズノ、風間雷太、RARE ENGINE

武将名（兵種/コスト/能力）
【SR】曹操（騎兵/3/武8・知10）
【SR】羊祜（騎兵/1.5/武4・知7）
【R】司馬師（弓兵/1.5/武4・知7）
【R】楽進（騎兵/1/武4・知3）
【UC】程昱（槍兵/1/武1・知7）

よりスキが無いデッキに

開幕は伏兵が3部隊いることから守り主体の立ち回りとなる。基本的には【SR】曹操が中央、その両脇に2部隊というのがスタンダードな配置。伏兵の踏ませ方だが、魏武デッキは「魏武の大号令」を使ってからが勝負なので、その士気がたまるまでの時間稼ぎのためにも曹操以外の伏兵はできるだけ隠しておきたいところだ。

「魏武」を掛けるタイミングは基本的には60カウントを切ってからにしたい。理由として、あまり早めに掛けすぎてしまうと、二度掛けを狙うタイミングで一回目の「魏武の大号令」の効果時間が切れてしまうからだ。とはいえ、強力な号令を持たないデッキが相手の場合には、わざと早めに使って早々に勝負を仕掛ける戦術も有効だ。

「魏武」状態を作れた後に常に意識したいのができる限り敵陣内で相手に計略を使わせること。計略の効果時間の差を生かし、いかに相手の士気を消費させるかがカギなので、常に戦線を押し上げること。攻め上がる場合は【UC】程昱の反計をちらつかせつつ、【SR】羊祜の「刹那の粘り」や、【R】司馬師の「迅速な鎮圧」で各個撃破および攻城を狙っていこう。



60カウントを切ったところが魏武の大号令の使いどころ

魏武デッキ・改への対抗策

このデッキを相手にする上で大事なことは、いかに曹操以外の武将を撤退させ、「魏武の大号令」を効果的に使わせないかということ。常にそれを意識した立ち回りを心掛けよう。

開幕の立ち回りは2パターンに分けられる。伏兵処理を1・2部隊のみ行って、開幕から無理矢理攻城するのと、じっくり伏兵3部隊を暴いて互いに準備が整ってから勝負に出るパターン。前者の伏兵を暴きつつ開幕から攻城を狙えるのは、高武力武将と槍兵が存在し、それ以外に知力の高い武将が1～2部隊いるデッキ。端攻めの際、知力の高い武将を先行させて伏兵を踏み、敵の突撃を槍兵で押さえつつ、高武力武将を城に張り付ければ攻城が成功する可能性は高い。

魏武側としては、効果時間を最大限に生かすためにも士気が10以上たまってから「魏武」を使いたいので、この計画を崩すためにも士気が6たまるぐらいのタイミングで攻め上がろう。この場合、号令などを先出しで使って攻め込んでいい。早いタイミングでの魏武を誘発させ、武力差で攻城に[illegible]のが狙いだからだ。

気を付けなければならないのは城に貼り付かれてから「迅速な鎮圧」や「刹那の粘り」を使われること。自城付近までの進軍を許さないよう、こちらから戦線を上げ、曹操以外の武将を撤退させて足並みを崩すことを意識しよう。



「魏武」が掛かった状態でマウントをとられると厳しい

六枚呉バラ



枚数の多さと総武力の高さで安定した実力を発揮。孫呉を支えた名君の力を見よ！
イラスト（左から）：夢路キリコ、風間雷太、夢路キリコ、青木槇恵、原友和、TOHRU

武将名（兵種/コスト/能力）
【R】孫堅（騎兵/2/武7・知6）
【R】孫権（弓兵/1.5/武5・知6）
【UC】丁奉（弓兵/1.5/武6・知4）
【UC】孫桓（槍兵/1/武3・知6）
【C】潘璋（槍兵/1/武3・知5）
【UC】韓当（弓兵/1/武3・知3）

あらゆる状況に対応可

総武力が高い上に兵種バランスがよく、安定した立ち回りをできるのが強み。2種類の号令に加え、敵の超絶強化に有効な「麻痺矢戦法」、ダメージ計略の「火計」と、計略も優秀なものがそろっている。状況に応じて[illegible]計略を使い分けよう。

序盤は相手を迎撃する態勢でじっくり立ち回ろう。基本的には防柵を盾に弓の射撃でフォローしつつ槍兵と【R】孫[illegible]けん制。ここで無理をして[illegible]せないように注意。相手[illegible]そのタイミングでカウンターに出よう。敵城前まで戦線を押し上げることに成功したら、「若き王の手腕」か「天啓の幻」のどちらかで攻城を狙おう。どちらの計略を使うかは相手のデッキ次第だが、攻城を成功させる自信があるなら、その後の展開を考えても「手腕」の方が望ましい。

中盤以降も基本的には同様に敵の攻めを迎撃してカウンターに出るスタイルでOKだ。自城前で敵を迎え撃つ際、「手腕」を使うなら、後出しか確実に敵のメイン計略持ちおよび主力を撤退させる状況で使うこと。残り時間が少ないという状況では「天啓の幻」による守りが非常に強力だ。



それぞれの武力は低めだが兵種バランスがよく守りは堅い

六枚呉バラへの対抗策

最も気を付けたいのが開幕のカウンターから崩されてしまうことだ。相手が守り主体の構えで来るため、つい防柵破壊も兼ねて序盤から攻め込もうとしてしまうが、これが最もやってはいけないこと。柵を破壊する間に弓の射撃によって兵力を減らされてしまい、どうしても帰城しなければならない状況に追いやられてしまう。このタイミングでカウンターを仕掛けられると、防ぐのが難しくなってしまうのだ。よほどの自信がない限り、開幕からの無理攻めは厳禁。対6枚呉バラ戦はじっくりと時間を使って立ち回る覚悟を決めよう。

基本的には戦場中央付近で相手が仕掛けてくるまで士気がたまるのを待とう。士気がたまってからは互いに総力戦になる。ぶつかり合いになった場合は後ろの弓兵は無視し、【UC】孫桓、【C】潘璋、【R】孫堅に集中攻撃。その3部隊が基本的に攻城役なので、残りが弓兵だけになってしまえば相手に成す術は無い。とはいえ、こちらもそれなりの被害は出るので、4度目のぶつかり合いである程度有利になったら、このタイミングで初めて柵や槍を壊しに行く。攻城にいくのは次の局地戦を制したときでいい。号令が居ないデッキでは、妨害系、超絶強化、ダメージ計略を後出しで使える状況に持っていきたい。対呉バラ戦は攻城一発の勝負になることも少なくないので、チャンスが来るまで粘り強く立ち回ろう。



号令に気を配りつつ「火計」にあるので固まらないように。

呂布ワラ



[illegible]

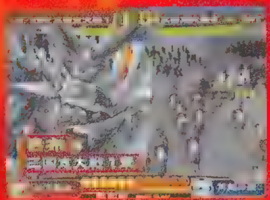
武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】呂布(騎兵/3/武10・知1)
【SR】張角(歩兵/1/武2・知8)
【UC】王允(弓兵/1/武2・知8)
【C】張梁(歩兵/1/武5・知1)
【C】周倉(槍兵/1/武3・知1)
【C】金環三結(象兵/1/武3・知1)

絶え間無く攻め続けろ

[illegible] 撃退しよう。

中盤以降は両サイドと中央とで部隊を三手に分け、敵の戦力を分散させるように立ち回る。常に【C】金環三結などで[illegible]、[illegible]並みを崩すと[illegible]。

[illegible]は、[illegible]ひとまず[illegible]で[illegible]したところで「天下無双」を使用するといい。その間、城ゲージを削られてしまうかもしれないが、その後カウンターで攻城を成功させれば問題無いので、ある程度の城ダメージには目をつぶり、先を見越した立ち回りを覚えよう。

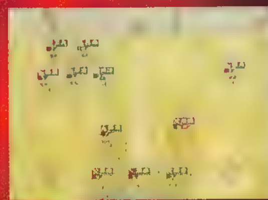


相変わらず号令さえ一人で押し返す破壊力の「天下無双」。

呂布ワラへの対抗策

まずは開幕の両サイドからの総攻撃に対しての対処の仕方だ。一つのポイントとして相手の機動力は低いので、主力が配置されていない側を早めに処理して逆にこちらの低コスト武将を攻城に向かわせよう。うまくいけば攻城を取れるし、悪くとも呂布を引き付けることができる。主力側は呂布以外基本的に低武力なので、城に張り付かれるまでに集中攻撃で各個撃破していくといいだろう。あまり呂布に構わないことが重要だ。

中盤以降、相手の戦術は呂布の「天下無双」か張角の「太平要術」、そして裏の選択肢として【UC】王允の「連環の小計」の三つ。「天下無双」は密集した場所で使われないように注意し、槍兵などを呂布に乱戦されない位置へ配置して攻め込めばいい。「天下無双」を使われたら最小限の被害に食い止め、いったん退いて士気差を作ろう。「太平要術」に対しては、できるだけ呂布以外の武将を撤退させない程度に兵力を残して敵城に貼り付こう。焦って「太平要術」を使ってきたならそこで兵力の少ない敵武将を撤退させ、こちらも数の利を生かしつつ、計略を使って攻城を決めにいくといい。呂布ワラを相手にする場合は敵の低コスト武将の生き死にをある程度こちらでコントロールすることが大事だ。また、呂布ワラは「連環の計」に対して有効な対策が取れないので、こちらに【R】龐統が居るなら非常に有利になる。



初期配置は大体こうなる。呂布以外を各個撃破しよう。

若き獅子の鼓動 計略データ

知力による計略ダメージの変化・新カード編

以下の表は「若き獅子の鼓動」で[illegible]れたダメージ計略の[illegible]ダメージを[illegible]している。ダメージ計略の威力にはランダム幅があるので、表の数字は[illegible]をしめし、兵力満タンからの[illegible]の可能性を○(確実に撃破)、×([illegible])、△(撃破の可能性あり)で示している。

例えば「[illegible]の戦火」は知力3までを確実に撃破でき、知力4は撃破できないこともある。知力5は兵力を75%程度減らせるということだ。また、「落雷」系計略は撃破するのに必要な本数を表示しているが、今バージョンから「落雷」にもランダム幅が設定されたため、すべて当てても撃破が確定しない場合に△が付いている。

基本的に計略名が違っても、威力は同系統同知力の計略と同じものになっている。

計略名	所持武将		計略対象の知力										
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
孫呉の戦火	【UC】全琮	基準値	100	100	100	100	95	75	65	55	50	45	40
		撤退判定	○	○	○	○	△	×	×	×	×	×	×
時限式自爆	【C】辛評	基準値	100	100	100	100	100	80	65	55	50	45	40
		撤退判定	○	○	○	○	△	×	×	×	×	×	×
水計(知力7)、大河氾濫	【UC】曹皇后、【UC】蒋義渠	基準値	100	100	100	100	100	75	65	55	50	45	40
		撤退判定	○	○	○	○	△	×	×	×	×	×	×
小さき落雷	【C】諸葛瞻	基準値	100	100	100	80	60	45	40	35	30	25	25
		撤退判定	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
落雷(知力6)	【UC】張姫	基準値	100	100	100	100	100	100	90	75	60	60	60
		撤退判定	1本	1本	2本	2本	3本	△	×	×	×	×	×
八卦陣の奥義(落雷)	【R2】諸葛亮	基準値	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
		撤退判定	1本	1本	1本	1～2本	2本	3本	2～3本	3本	3本	△	×

データは「降雨」、「大風」を使用していない状態のもの/ダメージ基準値は兵力が緑色の満タン状態を100%とした場合のもので、単位は%

対戦相手を悩ませることができるか？

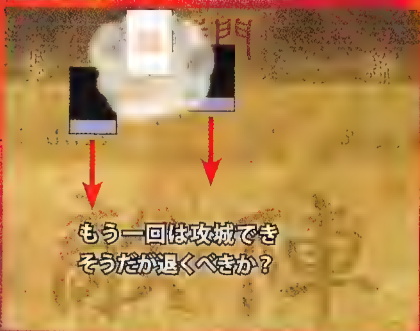
次の一手 状況別戦術指南

「こういう状況はどうすればいいの？」と、一見迷ってしまう状況での正しいプレイングを解説。今回は攻城にまつわる状況をそろえてみた。

壱 引き際を心得よ

状況設定
- 自分蜀単
- 相手袁単
- 開幕、相手の【UC】劉備に伏兵を踏ませ撃破、そのまま押し込んだ
- 粘れば２回攻城できそうだが、退くか否か？

開幕、相手の【UC】劉備が伏兵を踏んで撤退した。その後、敵を全滅させることに成功。そのまま生き残った部隊で攻城に向かい、１発攻城を取る。２回目の攻城ゲージが半分程度たまったところで煙が。さぁ、あなたならどうする？



城門前でどこまで粘るべき？

自軍が蜀単一デッキを、相手が袁単一デッキを使っているとしよう。開幕、【R】龐統を前線に配置しておいたところ、試合が始まってすぐ敵の【UC】劉備が龐統を踏み、追撃を受けて即撤退。そのまま敵とのぶつかり合いになり、こちらも相当兵力は減らされたが、敵の全滅に成功し、兵力は少ないものの、残った部隊で攻城に向かった。まずは１発目の攻城を取る。２回目の攻城ゲージが半分程度たまったところで敵城から煙が上がった。最初に撤退した劉備が復活し、攻城阻止に出てくるのだろう。しかし、このタイミングならまだ２回目の攻城まで可能。こういったシーンでそのまま２回目の攻城を取りにいってしまうという人、次の相手のカウンターに耐えられず、結果的に悪い状況にしてしまってはいないだろうか？



攻城部隊の撤退を覚悟すれば城ゲージ半分は堅いという状況だが……

正解は……

この場合、正解は１回の攻城で帰還すること。欲張って２回攻城を狙うと、仮に攻城に成功したとしても、攻城部隊が復活してきた劉備に撤退させられてしまい、そのあと足並みのそろった敵の猛攻を防げずにより大きな被害を被ってしまうのはほぼ間違いない。このケースは典型的なリスクとりターンを考えられていない代表例といえるだろう。「ここで部隊を撤退させると次にどのような展開になるのか？」と、常に先を見越した判断ができるようになろう。

結論
カウンターが予測される状況での無理は禁物！



リードは奪ったので欲張らずにいったん退くのが正解。

弐 攻め時を見極めよ

状況設定
- お互いに騎兵単
- お互いに主力が撤退もしくは瀕死
- 自軍は敵城門前に２部隊いるが、兵力はわずか
- 敵が出てこようとしているが、攻城するべきか否か？

騎兵単同士の対決！　開幕のぶつかり合いで数的有利を出し、攻城へ。２部隊で突撃マウントを取ったが、少し離れた位置から出陣してきた武将が自城突撃を仕掛けてきた。このままでは攻城は成功しない。さぁ！あなたならどうする？



一発の価値を計る

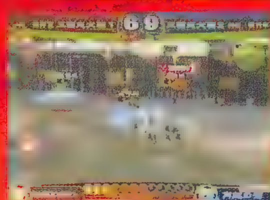
自身が騎兵単で、相手も騎兵単だとしよう。開幕、突撃し合って互いにほぼ壊滅状態になったとする。こちらの残りは突撃１発で撤退してしまう程度の兵力しか無い部隊が２部隊。敵の兵力も似たようなものだが１部隊しか残っていなく、いったん帰城。こちらが城に貼り付くのと同時に城から出てきそうなタイミングで煙が上がっている。城に貼り付けた味方部隊をフォローするため、突撃マウントを取っていたが、横から敵が出陣してきて、自城突撃を仕掛けてきた。

攻城をあきらめれば被害を出さずに仕切り直しにできるが、フォローする部隊でその突撃を撤退覚悟で止めにいけば攻城が成功するというシーンだ。さて無理に攻城をするべきか退くべきか？

正解は……

このシーンでの正解は、１部隊を犠牲にして攻城を取ることである。それはなぜか？　この問題のポイントはお互いに騎兵単であるという点である。基本的に騎兵単同士の対決では、部隊および兵力差で多少不利になろうとも、試合を展開していく上で先に攻城を取った方が有利となる場合が多い。というのも、リードを取った方は基本的に守るだけで勝てるので、計略の後出しが可能となり、さらには自城を使った守りに集中できるため、自城突撃状態で相手を迎え撃つことができるからだ。このようにデッキ次第では無理矢理攻城にいくことが正解の場合もあるのだ。

結論
デッキ相性次第では無理矢理攻城を取るべき場面もある！



撤退覚悟で突撃。一見無理な特攻にも見えるが……。



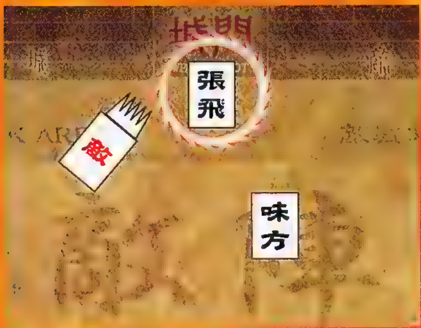
何とか一発攻城することに成功。あとは自城テクニックで守ればいいので、精神的にも楽になる。

このページ下の問題で、残っている部隊に【SR】羊祜がいる場合、「刹那の粘り」を使うという選択もある。そうした場合、攻城部隊を生き残らせたまま城ゲージでリードを奪えるが、相手が号令を使って攻め上がってくる段階で、自軍は士気が足りないという状況に陥りかねない。絶対に正解という選択は無いかも知れないが、士気差はなるべく作りたくないところだ。

参 士気を使うなら

状況設定
- 自分は蜀単
- お互いに兵法は残っている
- 開幕のぶつかり合いで押し込み、攻城エリアにたどり着いた
- 攻城に「大車輪戦法」を使うべきか否か？

開幕の素武力同士のぶつかり合いで敵城付近まで押し込むことに成功。このまま敵城に張り付いたとしても、敵の残存部隊が居るので素の状態で攻城を取るのは難しい。しかし、【UC】張飛の「大車輪戦法」を使えば1回は攻城が取れるというシーン。さぁ、あなたならどうする？



士気を使って攻城をするべきか

自身が蜀単を使っていると仮定。開幕、相手デッキとの総力戦になり、互いに数部隊撤退、残った部隊の武力差はあまり無いものの、兵力差で有利だとしよう。このまま攻め込んでも敵の自城突撃などによって攻城まで成功させるのは難しい。しかし、敵には士気4以下で大車輪戦法に対抗できるすべが無く、「大車輪戦法」を使えば1回は攻城できるといった場合に、計略を惜しみなく使ってしまうのは果たして正解なのか？

正解は……

このようなシーンは初～中級者によく見られる。デッキ相性にもよるが、基本的にこの行動はNGとなる場合が多い。それはなぜかというと、その後の敵のカウンターを防ぐすべがなくなってしまうからだ。張飛が1回攻城した後、帰る際に最悪撤退させられてしまうし、逃げ切れたとしても兵力回復を終えた相手がカウンターに来るタイミングだと、張飛の兵力が満足に回復しない状態で迎え撃たなければならなくなる。さらにこちらは計略を使えず、敵に士気6以上を使った攻勢に出られてしまうので、大車輪戦法で取った攻城分よりも多くの城ダメージを敵に許してしまう結果になるのだ。士気はリスクとリターンを考慮し、その後の展開を予想した上で使いたい。



城門を攻撃するために思わず「大車輪戦法」を使いたくなってしまうが……。


車輪部分に触れるだけで攻城を止められるので、そこからの槍撃されると【UC】張飛でも意外と簡単に撤退させられてしまう。

結論
目先の攻城にとらわれ、士気を無駄に使うな！

士気を使う価値がある攻城

開幕の攻めで士気を使うのはよくないと説明したが、例外となる相手もいる。「大車輪戦法」に対して有効な対抗策が無い「騎兵単デッキ」との戦いがそれだ。横弓や槍撃で邪魔をされることがなく、相手の突撃を無効化できるので大車輪戦法は有効といえる。槍兵で城門を攻城できれば騎兵単に対して大幅なリードとなる点も見逃せない。

もちろんカウンターで全滅させられるようでは意味が無いので、相手を何部隊か撃破するか何としても張飛を生還させよう。





騎兵単にとっては大車輪はきつい。撤退覚悟で乱戦を挑むしかないからだ。

若き獅子の鼓動 小ネタ集

「戦女の息吹」対「毒」

全国対戦で流行中の【R】鮑三娘の「戦女の息吹」。この回復スピードと、徐々に兵力を減らす「毒」計略ではどちらが強力なのか？

「戦女の息吹」が掛かっている武将に【UC】李儒の「暗殺の毒」、【UC】朶思大王の「毒泉の計」、【C】梁興の「毒の連計」をそれぞれ掛け、兵力の増減を調べた。その結果、「毒の連計」の場合では対象の武将の兵力がほとんど増減せず、「暗殺の毒」と「毒泉の計」では「戦女の息吹」の回復がわずかに勝るという結果になった。とはいえ、「戦女の息吹」と同じ消費士気でその回復量のほとんどを相殺してしまえるので、鮑三娘対策の選択肢として考えられるだろう。

ちなみに「暗殺の毒」と「毒泉の計」は二度掛けすれば「息吹」の回復量を上回ることができる。



写真では分かりにくいが、「暗殺の毒」と「戦女の息吹」では徐々に兵力が回復していく。

さらに長く、もっと長く

【UC】張翼、【C】羅憲らの持つ「長槍戦法」と【R】張苞の「長槍の号令」、【UC】蒋琬の「長槍の伝授」の計略効果は重複し、長槍がさらに長くなることが分かっている。それを検証したのが下の写真だ。「長槍の伝授」を2回と「長槍戦法」を使用し、槍が3段階長くなっている状態である。戦場の中央から城門前まで槍撃が届くほど無敵槍が長くなっているのが分かる。

ちなみに蒋琬を【C】呂凱の「戦線復帰」で復活させて4度掛けも試みたが、武力は上昇するものの、槍の長さは3回掛けた長さと変わらなかった。どうやら3段階伸びた状態が最長のようだ。

さすがに3段階伸ばすのは士気的に効率が悪いが、非常に長く伸びた槍による槍撃をかいくぐって接触するのは困難。相手次第では2度掛けならば使う価値はあるか？


長槍で3段階伸ばしても弓の射程にはギリギリ届かなかった。それでもこの距離で槍撃が届くのは弓兵にとっても脅威だ。

投稿募集！
『三国志大戦2』のコーナーでは、銅雀台で投稿イラストを募集しておりますが、文章投稿も募集しております。今回のような「次の一手」の問題や、「デッキAとデッキBだとどちらが相性がいい？」、「デッキを診断してほしい」といった『三国志大戦』をプレイする上での疑問・質問を送ってください！ fan114が質問に答えます！

三国志大戦2
あて先はこちら→ 〒[illegible] [illegible] 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係
アンケートはがき[illegible]

三国志大戦２強豪プレイヤー列伝

現世武帝

孫呉空



新バージョンで才能が覚醒！ 三国志大戦界の若き獅子!!

今月は「若き獅子の鼓動」稼働直後から、呉６枚デッキで一躍上位に躍り出た孫呉空氏を直撃。今バージョンの動向や、呉６枚のプレイテクニックについて話してもらった。　　聞き手：アシミニ

——それでは本誌初登場ということで、まず君主名の由来について教えていただけますか？

孫呉空　この君主カードを作ったころに、TVドラマで「西遊記」が放送されていたんです。それで孫悟空の「悟」の字を「呉」に変えてみました。

——『三国志大戦』を始めたのはいつごろからでしたか？

孫呉空　二年前くらいだったと思いますから、稼働してから少したったころですかね。

——まさに『1』稼働直後のころですね。それまでにゲーセンでプレイしていたゲームはありましたか？

孫呉空　メダルゲームくらいです。『三国志大戦』には生きてないんですけど……。

——では、『三国志大戦』を始めたきっかけというのは？

孫呉空　初めて見たときに結構人が並んでいて、それに「三国志」には横山版とかで昔から興味があったので。

——始めたころに使っていたデッキはどんなものでしたか？

孫呉空　最初は神速に一枚だけ【C】曹植が入ったデッキを使ってました。一枚だけ弓兵ですね。

——「離間の計」とか使われても平気で浄化していたわけですね(笑)。その後はどのようなデッキを？

孫呉空　『2』になる直前あたりに、覇王になったのですが、[illegible]ていたのは悲哀デッキでした。その後『2』[illegible]、天啓を使い始めたんです。

——[illegible]キを選んだ理由というのは？

孫呉空　[illegible]六枚天啓が使われているのを見て、[illegible]きっかけです。『2』で征覇王になったデッ[illegible]【R】姜維、【R】魏延、【C】廖化が入った五枚八[illegible]は、三、四カ月前くらいから使っています。

——ち[illegible]あたりからですね。

——では[illegible]スで『三国志大戦』をプレイしていますか？

孫呉空　ほぼ毎日ですが、討伐が成功したらすぐに帰る感じです。3日やらないと[illegible]なっている気がするんですよ。

——こつこつ続けるのが上達への近道ということですね。よく連絡を取り合う君主の方はいますか？

孫呉空　基本的には、地元の友達と話したりする程度です。たまにメールなどで、全国の人とも連絡は取り合ったりしますけど。

——そういった知り合いの人たちに、戦術のアドバイスをもらうこともありますか？

孫呉空　このデッキを使っている人があまり知り合いに居ないので……相談できないんですよね(笑)。

——ということは、ほとんど独学で上位まで登り詰めたということですか。では尊敬していたり、参考にさせてもらっている君主の方はいますか？

孫呉空　「荀銀STO」さんです。技術ももちろんですけど、戦術の面でも、ほかの人と全然違うんですよね。あと、対戦で当たって強いと感じるのは、「はちろ〜3」さんです。

——確かに、戦術面では理解の枠を飛び越えている強豪ですね。参考というか、尊敬の対象でしょうか(笑)。

——では続きまして、『三国志大戦』で好きな武将は？

孫呉空　【R】孫堅です。バージョンアップ前は「天啓の幻」も強かったので。今は「若き王の手腕」を多く使ってますし、【R2】孫権とどちらか微妙なところです。

——天啓は効果時間が短くなってますしねえ[illegible]。

孫呉空　でも、守りで使う天啓はまだ十分強いと思いますよ。三人に掛けて、十分守りきれますから。もちろん、それまでにリードを奪っておかないと駄目ですけど。

——そこまで持っていくのが大事なわけですね。では逆に嫌いな武将カードは？

孫呉空　今は【R】鮑三娘です。

——そこが来ますか(笑)。

孫呉空　デッキ相性的には、それほど[illegible]くはないです。[illegible]「[illegible]の[illegible]」を使っても、一[illegible]「[illegible]」を使えればしのげますし。ただ、開幕に「蜀軍の大攻勢」と一緒にとか、「[illegible]備の大徳」と一緒だと相当きついです。

あと計略の性能よりも、そのデッキに騎[illegible]るバージョンが厄介ですね。

——【R】鮑三娘のほかに、【SR】馬超が入[illegible]ね……弓兵には天敵かと。

孫呉空　ほかにも魏と蜀の新カードはどれも強めだと思いますけど、魏のコスト1.5枠の【R】司馬師とか、特に魏[illegible]に入っている【SR】羊祜が強いです。二回連続で使われるだけで、「天啓」が無意味ですから。

——[illegible]ではさ[illegible]使いやすいと思う兵種はどれですか？

孫呉空　[illegible]です。乱戦なしで攻撃できますからね。

——では逆[illegible]、使いづらい兵種は？

孫呉空　[illegible]攻城兵とか？

——[illegible]

孫呉空　槍と騎兵なら、騎兵ですね。迎撃がけっこう……。画面を見て、ピタ止まりは心掛けているんですけど。

——やはり扱いが難しいですよね……。では苦手なものの話も続きましたところで、相手にして苦戦するデッキと対戦する場合どのような戦い方をするのでしょうか？

孫呉空　魏武にコスト1.5が二部隊（【R】司馬師、【R】杜預）入っているのは、相当苦戦します。先にリードを奪っておかないとまず勝てません。もちろん開幕後すぐに攻めると、相手には軽い計略があるのにこちらは使える計略が無いという状況になりますから、「手腕」を撃てるタイミングに合わせてラインを上げていきます。

——なるほど、参考にさせていただきます！　それではここからはランキングにまつわるお話ですが、全国第一位を獲得するきっかけは何だったと思われますか？

孫呉空　まず、環境の変化で人馬デッキが少なくなったことですね。神速デッキも減りましたし、「離間の計」を連発されるのがきつかったので……。

孫呉空氏の三国志大戦.NET全国対戦データ大公開(3月11日現在) ●使用回数TOP10:【UC】韓当655、【R】孫堅608、【UC】孫権596、【UC】程普553、【C】凌統529、【R2】孫権503、【UC】張飛223、【C】夏侯月姫202、【C】劉表178、【UC】朶思大王149 ●勝率TOP10:【UC】韓当498、【R】孫堅463、【UC】孫権459、【UC】程普432、【C】凌統406、【R2】孫権392、【UC】張飛148、【C】夏侯月姫137、【C】劉表116、【UC】朶思大王108 ●計略使用回数TOP10:【R2】孫権563、【UC】孫権369、【R】孫堅328、【SR】諸葛亮217、【C】劉表171、【UC】張飛159、【C】夏侯月姫152、【R】献帝152、【R】田豊139、【UC】程普134

あと「暗殺の毒」&「退路遮断」はかなりきついですね。今も【R】成公英と一緒だと、かなり嫌です。

——となると、苦手デッキが減ったことが躍進のきっかけということでしょうか?

孫呉空　そうですね。それまでは徳27、8が限界だったのが、そこからはとんとんと。

——最高で徳37(2007年3月19日時点で過去最高タイ)ですからね……。時代がついてきた、という感じですね。

孫呉空　落ち着いてきた今の状況だと、魏武も鮑三娘も増えてきて、このまま増え続けるなら維持は無理だと思いますけど……気が付いたら落ちていそうです(笑)。

——先ほどから話をうかがっていると、苦手な相手がかなり多いような感じですが……。

孫呉空　実際、相手にしやすいデッキというのはあまり無いですね。ほかにも悲哀デッキが相手のときは開幕に攻めておきたいんですけど、相手も開幕型ですし。

——苦手が多く、それでもあえて呉単を使い続けた理由というのは、ずばり何でしょう?

孫呉空　君主名に「呉」を入れたということもありますけど、呉を使いたいと思った気持ちが第一でした。もちろんほかのデッキを使いたいなぁと思うこともありますけどね……【R2】諸葛亮とか、魏武とか、悲哀とか(笑)。

——確かに、君主名がそうなら呉を使わないわけにはいきませんよね(笑)。では、呉単を使ってみようという人や、使ってみたけど勝てないという人に、アドバイスをいただけますか?

孫呉空　まずはラインの上げ方が大事だと思います。迎撃されないのはもちろん、「手腕」を撃つ前に武力が低い武将の兵力が半分になっていたりとかはまずいです。騎兵でしっかり弓をさらって、乱戦のギリギリ前に「手腕」を使うようにするといいと思います。

——確かに「大徳」などですと、ぶつかり合った後に使うことも多いですしね。回復手段も豊富ですし……気を付けましょう。というか気を付けます(笑)。

——それではそろそろまとめの質問ということで、全国一位獲得を果たし、次の目標は何でしょうか?

孫呉空　全国大会決勝への出場ですね。もちろんその時にもよりますけど、できれば呉のデッキで出たいです。

——ぜひ頑張ってください。では最後に、孫呉空さんにとって「三国志大戦」とは?

孫呉空　単なる暇つぶしではなく、趣味です。「最高の趣味」ですね。

——本日はありがとうございました。

(敬称略　2007年3月11日、エンターブレインにて収録)





「孫呉空」的デッキ編成

敵城に貼り付いて「天啓の幻」が最高の勝ちパターンですけど、まず無理なので(笑)、「若き王の手腕」がメインになります。カウンターを狙ったり、戦線を上げて敵陣で「手腕」を使うのが勝ちパターンです。兵法は「再起の法」がメインですが、「天啓」と同じく守り以外ではあまり使いません。

【R】孫堅は普段は伏兵探しや弓集めがメインの役割です。この枠は【R】孫策でもいいんじゃないかと思いますけれど、それだと魏武デッキなどを相手にしたときに辛くなってしまうんですよ。計略以前にまず、伏兵が多いですから。

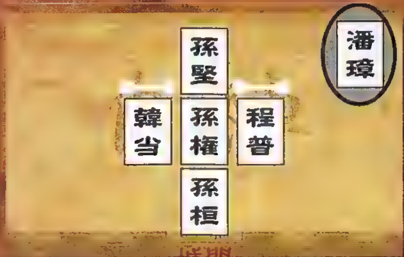
【R2】孫権は「手腕」が最重要ですから、計略ロックしてラインを上げます。乱戦する直前に、韓当と程普を計略範囲の横の両端の位置辺りに置いた状態で使います。

【UC】孫桓、【C】潘璋はもちろんけん制役です。その後ろから弓兵三部隊で、こちらの部隊が極力無傷のままで相手の槍兵などの兵力を削っていきます。【UC】孫桓はダメージ計略持ちですし、極力撤退させないようにします。

【UC】程普は、デッキの構成上最低でも柵は二枚は必要だと思うので入れています。一枚だと弓三部隊を守りきれないので。【C】韓当の枠に新カードの【C】陸績を入れるのは、1点でも武力が大事だったのでやめました。士気を「守城弓戦法」に回す時点で、このデッキでは負けパターンですし……。

「孫呉空」的用兵術

開幕



基本はこの中央配置です。伏兵の潘璋は柵付近に配置してカウンターを狙ったり、屍ワラのような伏兵がほとんどいない相手ならそのままの状態で端攻めさせたりと、いろいろと配置を変えます。

開幕(中央に悪地形)



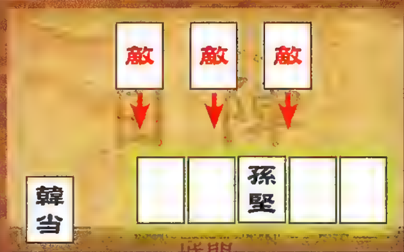
中央に悪地形がある場合でも、片側寄せたり逆サイドに伏兵、という配置はあまりしません。ここからラインを上げていく場合も、移動力が落ちることを覚悟の上で中央から上がる感じですね。騎兵の端攻めは放っておくことが多いです。

戦線の押し上げ方



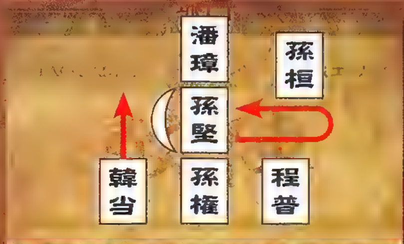
孫堅で弓を集めつつ、槍兵のけん制で弓三部隊を守ります。槍兵は弓兵の前後に交互に置く感じで忙しいですけど、距離が離れると「手腕」後の足並みがそろわなくなってしまうんです。弓兵が多いのでピタ止まりはそこまで重要ではないです。

守勢時



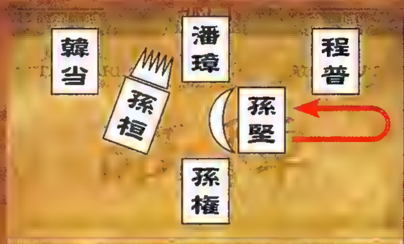
基本は普通に粘って「手腕」でしのぎますけど、相手が「劉備の大徳」&「戦女の息吹」なんてことをしたら、上のように韓当以外の五部隊で「天啓」です。それでも倒しきれないことがあるくらいです。倒し損ねた敵の攻城は韓当で妨害します。

攻城



基本は槍兵で攻城し、騎兵と弓兵でサポートですけど、伏兵が居ないなら韓当も攻城に行きます。何らかの事故で攻城できそうになくても、「再起の法」がまだ残っているなら、ひたすら攻め続けることもあります。

攻城(対 騎兵単)



騎兵が多い相手なら、このように間隔を開けて弓兵2部隊と潘璋を貼り付けます。こうすると城門付近で自城突撃の助走ができませんし、どちらかの端で自突すると逆サイドが守りやすいんです。

●撃破数TOP10:[R]孫堅1346、[UC]程普1157、[R2]孫権1075、[UC]孫桓1071、[UC]韓当895、[UC]張飛596、[C]潘璋563、[C]夏侯月姫315、[R]黄忠309、[R]魏延285 ●撤退数TOP10:[UC]孫桓1193、[UC]韓当1023、[C]潘璋1021、[R]孫堅1001、[UC]程普788、[R2]孫権665、[C]金環三結397、[C]夏侯月姫396、[UC]張飛315、[UC]朶思大王290 ●攻城回数TOP10:[R]孫堅516、[UC]韓当390、[UC]程普343、[C]潘璋336、[UC]孫桓304、[UC]張飛202、[R2]孫権195、[SR]陸遜167、[UC]朶思大王140、[UC]公孫瓚137

若き獅子の鼓動新カード

戦器効果リスト完全版

前号ではすべてを公開することができなかった新カードの戦器効果を一挙公開！自分のデッキに関係するもの、流行デッキに入っているものは頭に入れておこう！

魏

カードNo	武将名	戦器名	効果
魏045	[UC] 王濬	歴戦剣	最大兵力UP
魏046	[UC] 王双	剛刀「胡虎」	勇猛効果UP　攻撃力UP
魏047	[C] 何晏	花の腕輪	計略範囲UP
魏048	[C] 賈逵	防戦書	計略時間UP
魏049	[R] 賈詡	万策指揮棒	計略範囲UP
魏050	[R] σ昭	陣倉盾	槍兵防御UP
魏051	[UC] 郭淮	先見槍	攻撃力UP
魏052	[SR] 夏侯淵	神速名馬	突撃ダメージUP
魏053	[SR] 夏侯惇	鬼突角眼帯	最大兵力UP
魏054	[UC] 賈南風	暗殺薬	最大兵力UP
魏055	[C] 毌丘倹	反逆俊馬	突撃ダメージUP
魏056	[SR] 司馬懿	司馬指揮棒	最大兵力UP
魏057	[UC] 司馬炎	晋皇剣	最大兵力UP
魏058	[R] 司馬師	赤色衣	伏兵ダメージUP
魏059	[R] 司馬昭	黒色衣	伏兵ダメージUP
魏060	[C] 周旨	崩撃剣	最大兵力UP
魏061	[R] 鍾会	神童丹	最大兵力UP
魏062	[C] 鍾繇	蕭何書	計略時間UP
魏063	[UC] 諸葛誕	諸葛丹	最大兵力UP
魏064	[R] 辛憲英	辛家眼鏡	士気上昇UP
魏065	[UC] 曹叡	魏帝丹	最大兵力UP
魏066	[R] 曹洪	特攻盾	騎兵防御UP
魏067	[UC] 曹皇后	慈悲の髪飾り	士気上昇UP
魏068	[R] 曹真	虎豹騎指揮棒	計略時間UP
魏069	[C] 曹沖	建安学問書	最大兵力UP
魏070	[SR] 曹丕	魏皇剣	計略時間UP
魏071	[R] 張春華	口封じの剣	最大兵力UP
魏072	[UC] 陳羣	法師丹	最大兵力UP
魏073	[UC] 陳泰	名槍「陳家槍」	槍兵防御UP
魏074	[SR] 鄧艾	断崖架槍	攻撃力UP
魏075	[R] 杜預	破竹剣	最大兵力UP
魏076	[SR] 羊祜	叔子薬	最大兵力UP

蜀

カードNo	武将名	戦器名	効果
蜀044	[R] 王桃	桃のバンダナ	士気上昇UP
蜀045	[C] 王甫	国山薬	攻撃力UP
蜀046	[R] 夏侯覇	国越強馬	突撃ダメージUP　最大兵力UP
蜀047	[SR] 関羽	偃月刀「青龍」	最大兵力UP　槍兵防御UP
蜀048	[R] 関興	形見の偃月刀	最大兵力UP
蜀049	[R] 関索	名刀「絢爛桜剣」	攻撃力UP　最大兵力UP
蜀050	[R] 関平	走駆剣	最大兵力UP
蜀051	[SR] 魏延	橋陥大刀	最大兵力UP
蜀052	[SR] 姜維	北伐指揮槍	計略時間UP　最大兵力UP
蜀053	[UC] 敬哀皇后	張家の傘	士気上昇UP
蜀054	[C] 黄皓	宦官頭巾	伏兵防御UP
蜀055	[SR] 黄忠	百戦弓	射程距離UP
蜀056	[UC] 蒋琬	大司馬書	最大兵力UP
蜀057	[C] 諸葛瞻	諸葛家の具足	移動速度UP
蜀058	[R2] 諸葛亮	七星祈祷扇	最大兵力UP
蜀059	[R3] 諸葛亮	共同戦線書	計略時間UP
蜀060	[R3] 趙雲	海神の槍	攻撃力UP　最大兵力UP
蜀061	[UC] 張姫	夏侯家の具足	移動速度UP
蜀062	[C] 張嶷	剛力盾	弓兵防御UP
蜀063	[SR] 張飛	養命種	最大兵力UP
蜀064	[R] 張苞	形見の蛇矛	迎撃ダメージUP
蜀065	[UC] 張翼	鎮圧盾	弓兵防御UP
蜀066	[UC] 鄧芝	同盟宣言書	最大兵力UP
蜀067	[R3] 馬超	名槍「修羅槍」	迎撃ダメージUP
蜀068	[C] 費禕	蜀漢書	最大兵力UP
蜀069	[SR] 糜夫人	劉家の扇子	士気上昇UP
蜀070	[R] 鮑三娘	桜髪飾り	士気上昇UP
蜀071	[C] 楊儀	軽口薬	最大兵力UP
蜀072	[C] 羅憲	潜伏槍	攻撃力UP
蜀073	[UC] 李厳	茨の盾	弓兵防御UP
蜀074	[C] 劉禅	暗君剣	最大兵力UP
蜀075	[SR3] 劉備	漢中王の印	最大兵力UP　攻撃力UP
蜀076	[C] 呂凱	平蛮指掌図	最大兵力UP

呉

カードNo	武将名	戦器名	効果
呉043	[UC] 賀斉	虎威兜	伏兵防御UP
呉044	[C] 顧雍	献策書	計略時間UP
呉045	[UC] 周泰	千傷槍	迎撃ダメージUP
呉046	[C] 周魴	賢人大刀	最大兵力UP
呉047	[UC] 朱桓	空城の盾	槍兵防御UP
呉048	[C] 朱拠	呉王盾	最大兵力UP　騎兵防御UP
呉049	[R] 蒋欽	弩弓「公奕弓」	射程距離UP　攻撃力UP
呉050	[SR] 小虎	虎のぬいぐるみ	士気上昇UP
呉051	[C] 鍾離牧	鍾離昧の剣	最大兵力UP
呉052	[UC] 諸葛恪	偽諸葛扇	最大兵力UP
呉053	[R] 徐盛	濡須大弓	射程距離UP
呉054	[UC] 沈瑩	覚悟の剣	攻撃力UP
呉055	[UC] 全琮	煌美盾	騎兵防御UP
呉056	[SR2] 孫権	孫呉旗	最大兵力UP　攻撃力UP
呉057	[UC] 孫晧	怠惰の杯	最大兵力UP
呉058	[SR] 大虎	妖艶の髪飾り	士気上昇UP
呉059	[R] 張悌	終戦指揮棒	計略威力UP
呉060	[R] 丁奉	宿将剛弓	射程距離UP
呉061	[R] 文鴦	孫呉衣	弓兵防御UP
呉062	[UC] 文欽	文家弩	射程距離UP
呉063	[C] 歩隲	勉学書	計略時間UP
呉064	[R] 李異	双節棍「燃龍」	射程距離UP　最大兵力UP
呉065	[R] 陸抗	親睦の杯	最大兵力UP
呉066	[C] 陸績	橘子果汁	最大兵力UP
呉067	[SR] 陸遜	夷陵指揮棒	計略時間UP
呉068	[R] 留賛	虎吼大刀	最大兵力UP
呉069	[SR] 淩統	仇討戟刀	最大兵力UP

[illegible]

カードNo	武将名	戦器名	効果
[illegible]	[UC] 公孫淵	燕王剣	最大兵力UP
[illegible]029	[C] 張燕	山賊兜	伏兵防御UP
[illegible]	[UC] 禰衡	偽賢者の靴	移動速度UP
[illegible]	[C] 樊氏	桂陽丹	最大兵力UP

西涼

カードNo	武将名	戦器名	効果
[illegible]	[UC] 俄何焼戈	羌族盾	歩兵防御UP
[illegible]	[R] 成公英	義剣「金城剣」	攻撃力UP　最大兵力UP
[illegible]	[C] 張横	防寒具	最大兵力UP
[illegible]	[C] 程銀	関中激鎚	最大兵力UP
[illegible]34	[SR2] 馬超	睨眼兜	伏兵防御UP
[illegible]35	[SR] 馬騰	大乱指揮棒	最大兵力UP
[illegible]36	[R] 龐徳	西涼俊馬	突撃ダメージUP
涼037	[C] 梁興	関中傑馬	移動速度UP
[illegible]	[R] 呂姫	戦乙女の薬	最大兵力UP

袁紹

カードNo	武将名	戦器名	効果
袁023	[R] 袁術	偽帝の腕飾り	最大兵力UP
袁024	[R2] 袁紹	王者盾	槍兵防御UP
袁025	[UC] 閻象	偽皇帝書簡	計略時間UP
袁026	[SR] 顔良	官渡双馬・兄	突撃ダメージUP　移動速度UP
袁027	[UC] 蒋義渠	黎陽丹	移動速度UP
袁028	[C] 辛評	指摘棒	移動速度UP
袁029	[SR] 文醜	官渡双馬・弟	突撃発動UP　移動速度UP
袁030	[C] 楊弘	偽帝への進言書	最大兵力UP

このページのリストには、レジェンドの戦器は含まれていない。レジェンドカードの戦器は同じ計略を持つ同名武将カードと同じ効果になっているぞ。

銅雀台

三国投稿演義

今月も珠玉のイラスト作品を中心に、投稿をご紹介します！　ひそかに新コーナーも発足した当方、皆さま皇帝を目指して今後もさらなる躍進のほどを！



（一州・千葉県　金欠マシーンさん）

☆神速の新鋭【SR】鄧艾氏を、美丈夫風に描いてくださっています！　少し若々しい分、色香にも似た刹那では終わらないカリスマ性がッ!?

今月の一騎当千



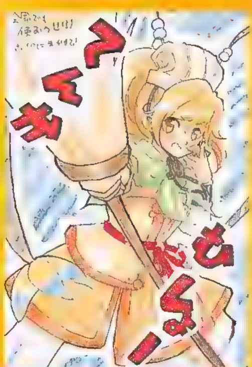
（三州・山口県　里田里見さん）

☆今も昔も呉を支える、コスト2～2.5の呉軍中核陣！　新カードの中にも、彼らに替われる武将はそうそういません。デフォルメしつつも各人の特徴がちゃんと出ている、細かな描き方に脱帽！



（一州・新潟県　佐倉信士君）

☆西涼投稿勢力の要（本当）、董白様。エプロン風のアレンジ&ちょっと照れた表情で、これなら退路遮断も許せる!?　あ、いやしかし毒はやめて毒はッ!!



（一州・東京都　ひよ☆さん）

☆久々にいただいた他勢の投稿は、【EX】呂布君でした。強がりつつもお子ちゃまな感じが出たこの一枚、ナイスです！



（四州・大阪府　華南さん）

☆レアリティー違いの二喬という、珍しい組み合わせ。しかも二人とも明るい笑顔……こんな二人も大いにアリと思える一枚です！



（二州・北海道　砂丘の虎君）

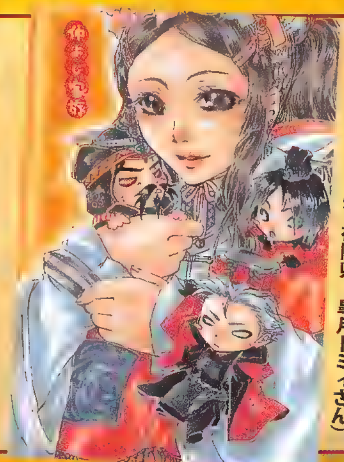
☆水計マウントが地味に強力な【UC】甄皇后様。水のせいか少し透（以下魏帝により粛清）

つぶやき募集中。

今月から、君主なら思わず共感してしまう一言をこちらで紹介！　無論昇格もあります。思いついたらぜひ気軽に投稿を！

fan114 命がけの推挙

【R】司馬懿&【SR】張春華夫婦とその息子である【R】司馬師&【R】司馬昭が絵描かれた温かい一枚。恐妻と称される張春華も夫と息子を包む様は賢母そのもの。こんな一面もあるんでしょうね♪　そんな母に支えられ、前バージョンで活躍した父・司馬懿に続けとばかりに息子たちは今や魏の中核を担う存在に！　鎮圧あるのみ!!



（七州・福岡県　皐月トミィさん）



君主のつぶやき。

覇者とか何年かかるんだろう……（笑）

（大阪府　華南さんの作品裏より）

当「銅雀台」では「三国志大戦」をより多面的に楽しむべく、イラストや文章、写真作品の投稿はもちろん、「三国志大戦」に関するものならばなんでも大募集中！　作品掲載ごとに階級が上がり（「今月の一騎当千」と「命がけの推挙」では二階級昇格）、階級が皇帝になると!?　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

稼働直前！ 11キャラの個性をつかめ！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

いよいよ稼働開始まであと1カ月に迫ったファンタジー対戦格闘『バトルファンタジア』。今月は、全11キャラの基本的な闘い方を紹介するぞ。本作独特のシステムである「ヒートアップ」のキャラごとの使いどころも解説しているので、熟読してスタートダッシュで差を付けよう！

text:MVP、OYZ、黒鉄タカスエ

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス/タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2007年4月予定
■使用基板：TAITO Type X^2

ウルス Urs　3拍子揃ったそつないキャラ



バリファイショット	↓↘→+AorC
バリファイブレイド	→↓↘+AorC
ゼロヨングライド	↓↙←+BorD
音速タックル	↓↘→+BorD
バクオンロードマスター	↓↘→↓↘→+AorC
バシリスク・バースト	↓↘→↓↘→+BorD
必殺技がパワーアップ	

ウルスは炎をモチーフにした豪快なものが多く、飛び道具と上昇系必殺技、突進系必殺技を持つスタンダードキャラ。手にした改造武器「バシリスク」はリーチが長くて相手を抑え込みやすく、通常技もオーソドックスで使いやすいものばかり。とくに超必殺技のバクオンロードマスターはド派手の一言で、連続技や相手の技の隙への反撃に活躍するので今から要チェック。



[illegible]



超必殺技のバクオンロードマスターがヒット[illegible]力があるので活躍の場はかなり多いぞ

このキャラの特性は？

- スタンダードな技が多いのでいきなり触ってもすぐに動かせ、破壊力も抜群。
- リーチの長い技や対空技が強力で、自分のペースに持ち込みやすい。
- 相手の隙を突ける技が多く、とくにバクオンロードマスターは突進距離が長くて使いやすい。

マルコ Marco　優秀な必殺技を持つ万能キャラ



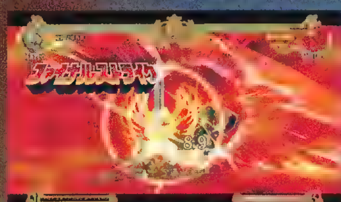
パリパリビーム	↓↘→+A
パリパリカッター	↓↘→+C
ダイナブレイド	→↓↘+AorC
毒へビクラッシュ	↓↙←+BorD
じごくスラッシュ	↓↙←+AorC
ダイナラッシュ	↓↘→↓↘→+AorC
ファイナルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
チャーシューファイター	↓↘→+AorC
チャーシューアタック	↓↘→+BorD

飛び道具のパリパリビームとパリパリカッターでけん制しつつ、中段攻撃の毒へビクラッシュなどでガードを崩すのがマルコのスタイル。飛び込みや割り込みには、無敵の対空系必殺技のダイナブレイドもあり、スタンダードな扱いやすいキャラに仕上がっている。

通常技は比較的短いものの、連打の効くしゃがみBやキャンセル可能な立ちCなど、必殺技同様使いやすい。



[illegible]



剣を構え爆発を引き起こすファイナルストライクは無敵技。対空や割り込みなどに狙[illegible]

このキャラの特性は？

- 小さい体と素早いステップが持ち味で、軽快にキャラを動かして立ち回れる。
- 無敵対空、飛び道具、中段攻撃、と優秀でバランスのいい必殺技を数多く持つ。
- ドラゴンのチャーシューを召還すれば、圧倒的有利な状況で2体同時攻撃が可能。

基本操作と知って得するシステム

『バトルファンタジア』は、昨今のコンボ重視の格闘ゲームとは少し違い、一発一発の読み合いが重要なタイトルだ。システム的に覚えることはそれほど多く無いが、先月紹介した「ガチマッチ」、「ガチドライブ」や「ヒートアップ」は使いどころをマスターしておくと大幅な戦力アップが期待できる。

今月は、各キャラごとにヒートアップの使いどころについて簡単に紹介しているが、次号以降ではガチマッチやガチドライブを絡めた闘い方についてもバッチリフォローしていくぞ。



投げ抜け



相手の投げ入力に合わせてこちらも投げを入力することで、投げ抜けが可能。抜けた後は距離が少し離れて(離れる距離はキャラごとに違う)、完全五分の状態で仕切り直しとなる。なお、見てから抜けることは不可能。

地上受け身



敵の攻撃をくらった際、ダウンする瞬間にガチボタンを押すことで受け身を取る。受け身のモーション中は完全無敵で、相手から離れる動きをする。なお、うつぶせダウンのときは受け身が取れないので気を付けよう。

技表のみかた

青	→	通常必殺技
緑	→	特殊必殺技
赤	→	超必殺技(ゲージ1消費)
黄	→	ヒートアップ(ゲージ1消費)
白	→	特殊入力通常技/特性

個性を引き出す闘いかた

射程制限のあるパリファイショットを撃ちつつ、リーチの長い遠距離立ちCで相手を抑え込むのが基本になる。跳んできた相手はパリファイブレイドで迎え撃ち、主導権を握ろう。自分から攻めるときは跳び込むかダッシュで近づき、打撃と投げで揺さぶるといい。単発ながら中段判定の技もいくつかあるので、こまめにダメージを奪うのも有効。なお、Aパリファイショットは射程が短いがガードさせればかなり有利な状況になる。連係を作りやすいので、攻めのターンを継続させやすい。



[illegible]



[illegible]

ヒートアップはどう使う？

必殺技各種がパワーアップし、ダウンを奪えない技がダウンを奪えるようになったり、ヒット数が増えたりする。どれも連続技に使いやすい。特に上段ガチドライブで跳ね返ってきた相手に、ヒートアップ中のゼロヨングライドを何回か決めるとかなりのダメージ。



[illegible]



[illegible]

個性を引き出す闘いかた

ジャンプ軌道が緩やかなため見切られやすく、空中戦はやや苦手。その反面、中間距離で出せる必殺技と近距離の通常技が優秀なので、地上戦は得意。

中間距離は、まず飛び道具や➡＋Cなどのリーチのある技でけん制。相手の手数が減ってきたら、必殺技の毒ヘビクラッシュや通常技の➡＋Cでガードを崩しにいこう。体が小さく前後のステップが素早い点を活かし、接近戦に持ち込むのもアリ。連打の効くしゃがみBからのヒット確認と、通常投げのシンプルな二択が有効。



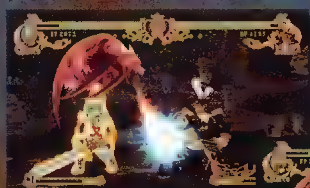
[illegible]



[illegible]

ヒートアップはどう使う？

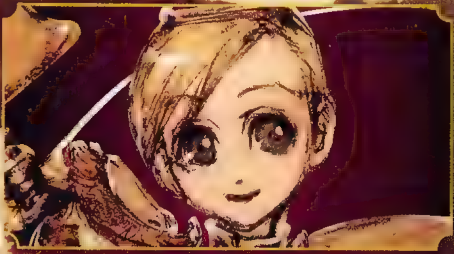
チャーシューアタックはドラゴンが突進する技。一方、チャーシューファイヤーはドラゴンが超多段の炎を吐く技。前者でけん制しつつ、発生の遅い後者をガードさせるのが理想。超多段の炎をガードさせつつ、そこにマルコ自身で下段と中段の攻撃を迫る。



[illegible]



[illegible]



デンティ・リヴィー	↓↘→+AorC
ローテローゼ	→↓↘+AorC
エンプレス・リリー	空中で↓↙←+BorD
シャル・ウィ・ダンス?	→↘↓↙←+AorC
エグランテリア	↓↘→↓↘→+AorC
ケンティフォリア	↓↙←↓↙←+AorC
ブルーミィバード	攻撃に多段属性

オリヴィア Olivia 立ち回りも気も強いお姫様

旗を使った攻撃はリーチが長いものばかりで、特にジャンプ攻撃の鋭さが目を見張る。またD攻撃は花を散らす演出で面白く、使い勝手もいい。必殺技はコマンド表の上から突進技、上昇系必殺技、空中からの突進技、コマンド投げとなっていて、核になる技がコマンド投げになりそうな予感。コマンド投げのシャル・ウィ・ダンス？はダメージが1しか与えられないが、追撃が可能になる。





ケンティフォリアはヒットした相手に[illegible]ダメージを与える、ロック系の超必殺技

このキャラの特性は？

- 旗を伸ばす通常技のリーチが長く、中間距離での牽制がかなり優秀なキャラ。
- ジャンプ攻撃が鋭く、さらにエンプレス・リリーを混ぜると空中から揺さぶれる。
- コマンド投げのシャル・ウィ・ダンス？はダメージは微々たるものだが追撃が可能で、近距離戦で強力。



スティールユー	→↘↓↙←+AorC
ラバーズ	→↘↓↙←+BorD
グランス・ウィング	↓↘→+AorC
ジューダス・ウィング	→↓↘+BorD
シークレットデザイア	↓↘→↓↘→+BorD
ロイヤルハート	↓↘→↓↘→+AorC
ロマンスウィング（斜め上）	↓↘→+BorD
エア・ロマンスウィング（横）	空中で↓↘→+AorC
エア・ロマンスウィング（斜め下）	空中で↓↘→+BorD

アシュレー Ashley 空中戦が得意な美青年

ジャンプや突進攻撃で接近し、コマンド投げと打撃で崩すのがアシュレーの戦い方。二つある突進系必殺技のうち、グランス・ウィングは真横に、ジューダス・ウィングは一度飛び上がってから斜め下方向に急降下突進する技だ。前者はスキが大きいのでヒット確認や反撃に、後者は敵の足元に当てると反撃を受けにくい。コマンド投げのスティールユーは、やや間合いが広め。





これがシークレットデザイア。キャラの[illegible]判定が出現するタイプ。威力は高め。

このキャラの特性は？

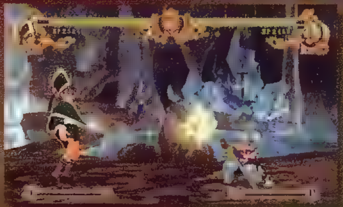
- ジャンプの軌道が鋭く、ジャンプ攻撃も優秀なため空中から簡単に接近できる。
- 二つの突進系必殺技グランス・ウィングとジューダス・ウィングを持つ。
- ヒート中は突進攻撃を複数回ヒットさせる、高難度&テクニカルな連続技が可能。



エバンジェリカル	←タメ→+AorC
ホーリーデヴォーション	↓タメ↑+BorD
St ドロップキック	Dホールド後放す
エタニティーオブリグレット	↓↘→↓↘→+AorC
ハンマーオブザゴッズ	↓↘→↓↘→+BorD
必殺技パワーアップ	

セドリック Cedric 難攻不落の要害キャラ

必殺技の数が少なく、どれもタメ技のセドリックは、飛び道具と上昇系必殺技で跳ばせて落とすタイプのキャラクター。飛び道具は隙が少なく距離を問わずに使え、これを追いかけて選択を迫るのがセドリックの醍醐味。通常技はリーチが長くてキャンセル可能なものから、レバー後ろでタメを維持しながら移動できるものなどがある。タメの制御が面白いキャラクター。





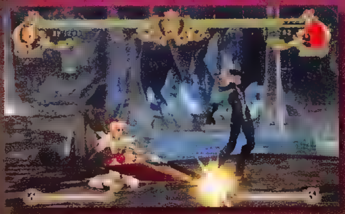
ハンマーオブザゴッズは[illegible]しこめでハンマーでたたきのめす

このキャラの特性は？

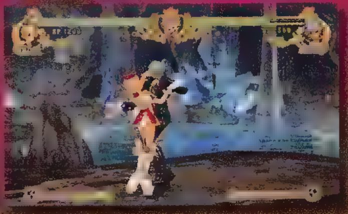
- 隙の少ない飛び道具エバンジェリカルを追いかけて相手のガードを揺さぶるキャラ。
- 跳ばせて落とす戦法も得意で、タメのレバー制御テクニックが問われる。
- 移動する通常技を使うと相手を固める能力が高く、強固な連係を作るのが好きな人にオススメ。

個性を引き出す闘いかた

C攻撃は旗を使ったもので、リーチが非常に長いのが特徴。中間距離で立ちとしゃがみのCを使うと、簡単に相手の行動を牽制できるぞ。またジャンプ攻撃もトップクラスの性能を持っていて、空中から突進するエンブレス・リリーと使い分けると相手はガチで対応しづらいのがポイント。つまり空中から容易に接近できる。いったん接近したあとは、コマンド投げのシャル・ウィ・ダンス？の出番。追撃でダメージを奪うタイプの投げでガード崩し手段として強力だ。連続技を研究しよう。



しゃがみCはリ[illegible]が長くてキャ[illegible]ここからデンティ・リヴィーへつなげられる。



キスをして相手をメロメロにするシャル・ウィ・ダンス？は、追撃でしっかりダメージを奪うのが重要。

ヒートアップはどう使う？

4匹の小鳥を呼び出すオリビアのヒートアップ。このハトはオリビアの攻撃に合わせて一緒に攻撃をする。通常技から超必殺技まですべての技について追従攻撃をしてくれ、結果的に多段ヒットになって威力が増す。中段攻撃で崩しつつ大ダメージを奪おう。



[illegible]は中段攻撃でヒートアップ中[illegible]とくに当てやすい技。これをキャンセルしてデンティ・リヴィーへつ[illegible]は超多段攻撃になる。



さらにデンティ・リヴィーから超必殺技へつなぐこともできる。もともと威力の高い連続技だが、小鳥の攻撃も手伝ってさらに大ダメージ。

個性を引き出す闘いかた

ジャンプの落下が早い上に、優秀なジャンプ攻撃を持つアシュレー。ジャンプDは横から斜め下に広い攻撃判定を持ち、ジャンプBは攻撃持続時間が長い。また、ジャンプ⬇＋Cは少し浮き直してから蹴りを振り下ろすため、タイミングをズラせる。これらに加え、急降下突進するジューダス・ウィングも混ぜれば、敵に的を絞られずに空中から接近できるぞ。跳び込みがヒットした場合は、グランス・ウィングや超必殺技につないで連続技を、ガードされたらコマンド投げのスティールユーか打撃を迫ろう。



ジャンプ⬇＋Cは[illegible]チのタイミングをズラして[illegible]



これがジューダス・ウィング。飛び上がってから急降下突進する必殺技。反撃を受けにくいぞ。

ヒートアップはどう使う？

技名こそ違うが、3種類ある必殺技はグランス・ウィングと似た突進技。その角度や空中で出せる点が違い、ヒット時は突進技を違う種類の突進技でキャンセルできるのが特徴。用途は主に連続技で、ガチドライブ後に決めると大ダメージを与えられるぞ。



[illegible]はねらい目。[illegible]の落下に合[illegible]角度と[illegible]



ヒットしたら違う種類の突進技まで連続入力が可能。難度は高めだが、画面を縦横無尽に突進するテクニカルな連続技ができる。

個性を引き出す闘いかた

常にレバーは⬅方向へ！　というぐらいタメ技が主力になるセドリックは、大きく分けて二つの戦法が取れる。遠距離でエバンジェリカルを出して、跳んできた相手をホーリーデヴォーションで落とすのが一つ。もう一つはエバンジェリカルを盾に接近して、通常技と投げで相手のガードを揺さぶる戦い方。後者はリーチの長い遠距離立ちCと、前進しつつタメを維持できる⬅＋B、リーチの長いしゃがみDなどを組み合わせていくと効果的。割り込みにくい連係を作って相手を封殺するのが狙いになる。



Stドロップキックはボタンホールド[illegible]変わる挙動。操作が一気に難しくなるが[illegible]



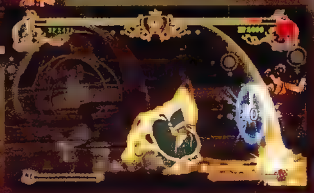
しゃがみCは地上の相手でも浮かせることができ、ホーリーデヴォーションなどで追撃が可能。

ヒートアップはどう使う？

セドリックのヒートアップは必殺技がパワーアップするものだが、必殺技の数が少ないので基本的にはエバンジェリカルでの牽制が目的になる。弾速度が違う飛び道具が一度に2発出るので、接近手段として強力になる。ここから投げや中段でガードを崩そう。



[illegible]入力で飛[illegible]さらに[illegible]ため[illegible]



飛び道具をガードさせて中段攻撃（⬅＋D）を見舞うオーソドックスな戦法も、エバンジェリカルのおかげでほぼ割り込まれないようになる。

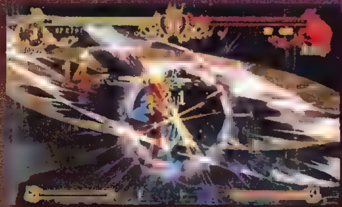


こより Coyori　素早い動きが持ち味の猫娘

お茶出しは連係始動の突進技。一番茶はヒップアタック、二番茶はシッポで多段攻撃する技だ。お茶出し→一番茶→二番茶のつなぎは連続技用となる。一方、連係中にガードを崩すことも可能。かぶせ茶や盆返しは中段攻撃、逆に深堀り茶は下段攻撃だ。裏番茶は相手の後ろに回り込む蹴り技となり、連係中の行動は多彩だぞ。そのほか、通常の必殺技には、対空系必殺技の風車もある。

①お茶出し	↓↘→+AorC
②一番茶	①中にA
二番茶	②中に→+A
かぶせ茶	①中に→+B
③裏番茶	①or②中にB(ホールド可)
盆返し	①or②or③中にC
深堀り茶	①or②or③中にD
風車	→↓↘+BorD
雑巾重ね	→↓↘+D中↓+D
猫猫蘭舞	↓↘→↓↘→+AorC
猫嵐	↓↘→↓↘→+BorD
連続攻撃パワーアップ	
空中ダッシュ	空中で→→





このキャラの特性は？

●唯一、空中ダッシュが可能なキャラで、通常ジャンプと使い分けて空から攻め込める。
●お茶出しから始まる連係が多彩で使いやすく、ローリスクな攻めを継続できる。
●超必殺技はどちらもスタンダード系で、突進系の猫猫蘭舞はヒット確認や反撃に、猫嵐は対空に使いやすい。



フェイス Face　派生技を駆使して攻めこめ！

フロンティアショットとワイルドカムバックは、派生の始動技かつ中継技。前者は前転しながら銃で攻撃する技で、後者は一度後退してから突進して攻撃する技。最大3回まで派生可。ただし、同じ技での派生は不可だ。また、ミドルウエスタンは中段攻撃、グランドウエスタンは下段攻撃で、派生の締めに使う技だ。この四つを組み合わせ、派生連係で崩すのがフェイスの戦法。

テキサスニー	→↓↘+B
続・テキサスニー	→↓↘+D
派生技　※最大派生回数3回	
①フロンティアショット(②③④へ派生可)	↓↘→+AorC
②ワイルドカムバック(①③④へ派生可)	↓↙←+AorC
③ミドルウエスタン(派生不可)	①or②中に→↓↘+AorC
④グランドウエスタン(派生不可)	①or②中↓↘→+BorD
荒野のバズーカ(斜)	↓↘→↓↘→+A
荒野のバズーカ(横)	↓↘→↓↘→+C
怒りのファイナルデリンジャー	↓↘→↓↘→+BorD
早撃ち(上段横)	↓↘→+A
早撃ち(下段横)	↓↘→+C
早撃ち(斜め上1発)	↓↙←+A
早撃ち(中段横)	↓↙←+C





このキャラの特性は？

●銃を持っているが、基本的には接近して戦う打撃重視の近距離ファイター。
●地上戦での横からの押しが強く、派生技を使った連係から自分なりの攻めパターンを展開できる。
●ヒート発動中は、遠距離から一方的に飛び道具で攻撃でき、ヒットすれば連続技も可能。



ドンバルブ Donvalve　重量級は投げ技が命！

ドン・スウィングは威力の高いコマンド投げ。Aは威力が若干落ちるものの投げ間合いが広く、Cは威力が高く間合いが若干狭い。カタパルト・ハンマーとカタパルト・スローは、どちらも相手の攻撃を耐えながら前進する技で、前者は巨大なハンマーで殴る打撃技。後者はそのまま相手をつかむ投げ技だ。超必殺技二つも投げ技で、これらと打撃技のバランスが勝利のカギとなる。

ドン・スウィング	レバー1回転+AorC
カタパルト・ハンマー	←↙↓↘→+B
カタパルト・スロー	←↙↓↘→+D
フライングドンケーキ	↓↘→↓↘→+BorD
ドン・ドン・スウィング	レバー2回転+AorC
ゴールドン・スウィング	→+C





このキャラの特性は？

●体力が多いので、相手の攻撃を耐えつつ攻撃のチャンスを狙える！
●通常技は攻撃発生が遅いものの単発の威力が高め。必殺技は各技の性能が[illegible]で使い分けができる。
●[illegible]ステップがないものの、カタパルト・ハンマーとカタパルト・スローの[illegible]で[illegible]できる。

個性を引き出す闘いかた

リーチの長い立ちDやしゃがみDでけん制しつつ、空中ダッシュで跳び込むのがこよりの戦法。空中ダッシュ中はガチも入力できるので、これとジャンプ攻撃を適度に混ぜつつ近づこう。接近すればお茶出しから始まる連係でガードを崩せる。お茶出し→一番茶→二番茶のつなぎはガードされてもほぼ反撃を受けないので、最後まで出して相手を固めるのが基本。すると、盆返しや深堀り茶などで崩しやすくなるぞ。裏番茶はボタンをホールドすると、攻撃を出さない移動技になるので幻惑効果も高め。


しゃがみBからはAお茶出しが[illegible]する。[illegible]の基本連係だ。その後は[illegible]


ガードされた時は、中段、下段、[illegible]。[illegible]中段攻撃の[illegible]

ヒートアップはどう使う？

通常技をつなぐルートが増える上に、一部の技はジャンプキャンセルが可能となるので、連続技が大幅に発展する。立ち回りで使うなら、ヒート中にお茶出しからの連係を使って崩しつつ連続技を決める。また、下段ガチのあとなど確定反撃の場面で使うのも効果的だ。


ヒートアップ中は空中ダッシュが[illegible]くなる上、2段ジャンプも可能となる。これらで接近して、こより[illegible]の[illegible]で崩していこう。


[illegible]

個性を引き出す闘いかた

派生技を最大限に活用できれば強力。基本は、しゃがみB→Aフロンティアショットまで入力し、ヒット時はスーパーキャンセルして荒野のバズーカ（斜）。ガードされたら続く派生連係で崩す。フロンティアショットとワイルドカムバックはボタンホールドで移動のみの技になるので、出し切るorキャンセルして通常投げを狙う、といった単純な二択も可能だぞ。ガードされた時のリスクがややあるが、中段のミドルウエスタンと下段のグランドウエスタンの崩しも安定している。


しゃがみBは[illegible]


フロンティアショットは、[illegible]

ヒートアップはどう使う？

本物のガンマンになれるのがこの瞬間。端まで届く飛び道具を、最大で6発まで撃つことが可能。発生が早いので相手の動き出しや反撃に決めることができ、その後、連続入力すれば空中連続技になる。下段or中段属性の飛び道具でガードを崩すこともできる。


[illegible]


[illegible]れば、飛び道具で空中連続技が可能[illegible]、最後を[illegible]の荒野のバズーカで締められれば完璧。

個性を引き出す闘いかた

ほかの格闘ゲームの重量級同様、「とにかく近づいて[illegible]」これがドンパレス[illegible]。前ステップができないので、基本はジャンプCや空中[illegible]を仕込んで跳び込む。ハイジャンプは[illegible]ので、通常ジャンプと[illegible]。また、[illegible]上から接近するなら[illegible]ハンマーorスローで[illegible]のもアリ。

接近したらドン・スウィングを[illegible]。中～近距離は[illegible]Aのドン・スウィング、[illegible]Cのドン・スウィングを[illegible]。


[illegible]


[illegible]

ヒートアップはどう使う？

ヒートアップ中は歩く速度が早くなる上に、前進していれば相手の攻撃を耐える特性がある。そのため、攻撃を耐えながら強引に接近できる。また、相手の[illegible]にヒートアップを発動できれば、ジャンプ攻撃をくらいつつ[illegible]できる。


[illegible]


[illegible]コマンドが[illegible]Cと[illegible]。[illegible]ので、これで[illegible]ながら反撃しやすい。



マグナムジェッター	←タメ→+AorC
ファントムダイブ	←タメ→+BorD
ファントムグライド	←タメ→+BorD(押しっぱなし)
ウェルカムテンペスト	↓タメ↑+AorC
マグナムジェットランディング	↓↘→↓↘→+AorC
ヒートマイジャスティス	↓↘→↓↘→+BorD
必殺技パワーアップ	

フリード Freed

重い拳と軽快な動きで圧倒せよ

三つの突進技で相手を横から抑え込むのが得意で、一発一発の威力が高いパワーキャラ。パワーとスピードは共存しづらいのが普通だが、フリードはステップやジャンプがとても軽快で、飛び道具や牽制技を苦にすることなく容易に接近できるのが特徴。また、通常技のリーチもある程度長いので動く相手を捉えるのも楽だ。相手の動きを封じつつ、隙をついて一気に接近して勝負！



フリードの代名詞ともいえるマグナムジェッター。



超必殺技のマグナムジェットランディングは連続技で多用する。豪快な一発をお見舞いしよう。

このキャラの特性は？

- ●スピード＋パワーの豪快なキャラクターで、横から相手を抑え込むのが得意。
- ●三つの突進技の使い分けで相手の射程外から封じ込めることが可能。
- ●相手へ容易に接近でき、近距離でパワーを生かした二択を迫るのが勝ちパターン。

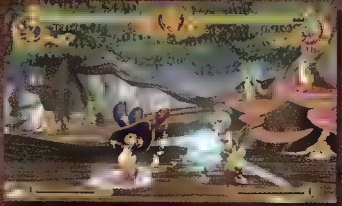


プラチナボール	↓↘→+AorC
トラバサ・ミノール	↓↘→+BorD
タイニー・ドロップ	空中で↓↘→+BorD
フォーリン・ドロップ	空中で↓↙←+BorD
トラバサ・マイヨル	↓↘→↓↘→+BorD
アルスハイル・アルムリフ	↓↘→↓↘→+AorC
トゥインクルダスト	↓↙←+AorC×3
ヒップ・デ・バニー	空中で↓+B
C攻撃を当てると必殺技のレベルアップ	

ワトソン Watson

罠を設置して自分のペースに引き込め!

かわいい見た目とは裏腹に、トラップや魔法陣を設置して連係を組むテクニカル的なキャラクター。星座をモチーフにした通常技を当てると設置系必殺技が3段階にパワーアップし、最高の状態だと圧倒的な強さになる。ただし体力が極めて低く、連続技もあまり威力が高くないのが弱点。長期戦で相手をじっくり料理するのが好きな人に向いていて、立ち回りで勝負するキャラクター。





アルスハイル・アルムリフはダメージが高く、連続技の締めを飾る技。

このキャラの特性は？

- ●設置系必殺技を頭脳的に使って相手をうまくハメるのが好きな人にオススメ。
- ●小動物らしい体力と、蚊のような攻撃力に耐えつつじっくり闘うことができる人向き。
- ●うさぎが好きな人、星座が好きな人は性能を考えるまでもない。迷わず選択しよう。



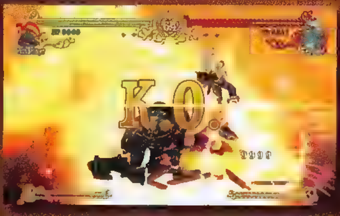
焼けつく爪痕	→↓↘+AorC
呪いの軍馬	→↘↓↙←+AorC
焼尽の攻め手	←↙↓↘→+BorD
憤怒の叫び	↓↙←+BorD
憤怒の叫び発動後パワーアップする技	
焼けつく爪痕	→↓↘+C
呪いの軍馬	→↘↓↙←+C
焼尽の攻め手	←↙↓↘→+D
ファイナルインフェルノ	↓↘→↓↘→+AorC(ホールド可)
最後の一撃	斬り攻撃3回ヒット

デスブリンガー DeathBringer

圧倒的なひと振りで威圧せよ

その巨躯と巨大な剣から想像できるように、デスブリンガーは動きが鈍くて一撃のパワーに秀でたキャラ。巨大な剣から繰り出される攻撃はどれもがリーチが長く、相手を引き寄せたり打ちあげたりと効果もいろいろ。また憤怒の叫びで必殺技をパワーアップでき、これの使いかたもいろいろ考えられる。ただのパワーキャラではない、クセのあるパワーキャラといえるだろう。





ファイナルインフェルノは最大まで溜めると、なんと9999の文字が出て一撃K.O.が可能。

このキャラの特性は？

- ●鎧好きにはたまらない巨躯＋巨剣の組み合わせで、圧倒的な一撃を決めるのがたまらない。
- ●ヒット効果が特殊なものが多く、ディレイの効く技も豊富。クセのある技が特徴的。
- ●憤怒の叫びで必殺技がパワーアップし、強化された技はどれも強力。

個性を引き出す闘いかた

Aマグナムジェッターは隙が少なく牽制に使いやすいので、これが闘いの軸になる。しゃがんだ相手には空振りするのでスカシ投げが決めやすい。これに合わせてリーチの長い通常技を織り交ぜつつ横から抑え込むのがフリードの基本戦法だ。ほか二つの突進技は中段判定と下段判定になっていて、Aマグナムジェッターを警戒している相手を崩すことができる。また、動きが軽快なので跳び込みも強力。うまく接近できた場合は、弱攻撃からの連続技と投げの単純な2択でゴッソリ体力を奪っていこう。





[illegible]

ヒートアップはどう使う?

各必殺技に残像がついて攻撃を仕掛けるようになる。弱で必殺技を出すと残像が連続技に、強で必殺技を出すと少し遅れて残像が攻撃する。中段判定や下段判定は残像にはないようだが、Cファントムダイブの残像はうまく使えば強力な連係が組めそうな予感。



必殺技に残像がついて一緒に攻撃をするヒートアップ。弱マグナムジェッターならこのとおり、連続技に使っていけるぞ。



Cファントムダイブの残像は少し遅れて攻撃を仕掛けるので、中段ではないが連係を組める。相手の起き上がりに重ねると強そう?

個性を引き出す闘いかた

パワーアップしていない状態だと極めて貧弱なので、まずは立ちC、しゃがみC、ジャンプCの三つのC攻撃を当ててパワーアップを計るのが先決。C攻撃を3回当てると1段階パワーアップし、3段階目になると必殺技だけでも戦えるほどになる。プラチナボールは出したあと一定時間で動き始める飛び道具。トラバサミ・ミノールは地面にとらバサミを設置する技。トコハマ・ミノールはヒットすると一定時間行動不能にし、3段階時は極めて強力。あとはセットプレイで攻めパターンを作ろう。

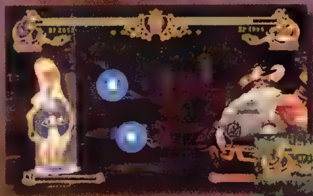




[illegible]

ヒートアップはどう使う?

ワトソンのヒートアップは魔法の詠唱を3回成立させると成功になり、3回目の詠唱時に魔法陣が出現して無数のメテオが相手へ降り注ぐようになっている。プラチナボールを盾にしつつ一気に3回詠唱をして隕石を呼ぼう。隕石を盾にガードを揺さぶるのが強力。



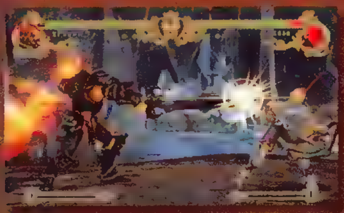
[illegible]



[illegible]

個性を引き出す闘いかた

リーチの長い遠距離立ちCとしゃがみC、そして垂直ジャンプの下降中にジャンプDを出して牽制していく。この牽制だけで画面の半分以上を制圧でき、隙を見て憤怒の叫びで必殺技のパワーアップを目論むのが狙い。パワーアップ後はの呪いの軍馬が強力。またしゃがみBはリーチが長くてキャンセルが可能な数少ない技。これを差し込んで焼けつく爪痕へつなぐのが重要なダメージ源になる。近距離では➡+Dが中段攻撃なので、前述のしゃがみBと組み合わせて2択を迫っていこう。





[illegible]

ヒートアップはどう使う?

斬り攻撃を1回のヒートアップ中に3回当てると、腹から巨大な剣を突きだして追撃する一風変わった仕様になっている。斬り攻撃を3回当てるような連続技は、ガチドライブ絡みが有力。決めにくい分、威力は抜群なので連続技を研究するのが課題になる。



ガチドライブを決めたらヒートアップの見せ場! 1回のヒートアップ中に3回の斬り攻撃を当てるにはガチドライブが最適。



うまく3回目の攻撃を決めることができればこのとおり! 演出も派手だが威力もそれに負けないものになっている。絶対に決めたいところ。

新曲を大攻略!!
黄金のリズムに乗れ!!

10th BEMANI ANNIVERSARY

beatmania IIDX 14 GOLD

今回は『IIDX GOLD』で変化したカスタマイズアイテムの紹介や、人気曲3曲の譜面付き攻略、そしてGOLI氏の描き下ろしポスター裏話と[illegible]だくさんの内容でお送り!!

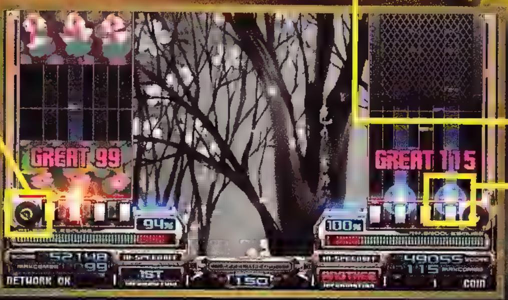
[illegible]	[illegible]DX14 GOLD
■メーカー	KONAMI
■ジャンル	[illegible]シミュレーション
■操作方法	[illegible]+1スクラッチ
■発売日	[illegible]月(稼働中)
■使用料金	[illegible]

Text:ハメコ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

画面をお好みにカスタマイズ

今作でも当然、画面のカスタマイズは[illegible]。カスタマイズできる項目はターンテーブルと爆発、そして新たに加わったレーンカバーの3種類。カスタマイズアイテムの設定は今まで通り携帯サイトで行なう仕組みだ。アイテム自体は携帯サイトにある「II DX RECORDS MOBILE」でゲットできる。さらにこれからもアイテムが追加される予定なので、チェックを怠ること無かれ!! なお、アイテムを手に入れるには、楽曲をプレイするたびに入手できるGPが必要となるぞ。



ターンテーブル
プレイ画面に表示されるターンテーブル。随時回転している。

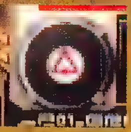
レーンカバー
[illegible]

爆発
オブジェをたたいた[illegible]発エフェクト。

ターンテーブル


トラン


JOJO


デルタ

[illegible]

爆発

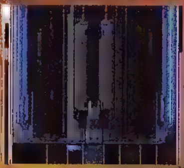
プレイ中は幾度となく見ることになる爆発エフェクト。初代IIDXと同じ「初代」や9th styleと同じ「9th」[illegible]

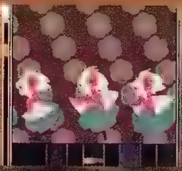

現代


9th


オレンジ

レーンカバー


内部フレーム

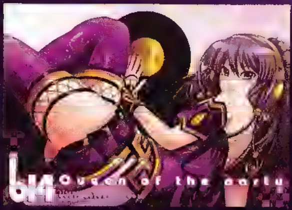

sigsig


金網


Leaving...

今回から新たにカ[illegible]レーンカバー。楽曲をモチーフ[illegible]や「Leaving...」、メカ[illegible]できる。なお、「金網」は[illegible]ので、プレイ環境を[illegible]

描き下ろしポスター裏話 from GOLI



こんにちは、椎間板ヘルニアで崩れ落ちてました。本名ゴールド・リッチモンドことGOLI松元です。

ポスターですか。……あまり考えずに……あ、そうそう。今回は「セクシーてぃろーんスタイル」から「ピロリロンきゃろんスタイル」にしてみました。今考えました。

『GOLD』のイメージキャラの緋浮美お姉さんですが、なぜか今回の「きゃろん」は金でなくピンクで。あ、背景の点模様は先月号のマジアカの表紙が綺麗だったので、超絶技巧ワンダフリャマジカルパラレルラミパスたーるるーセクシーアンドでんじゃらすカリスマ的イラストレーター吉岡先生に教わりに行きました。

私自身『マジアカ』をゲーセンでプレイしているのでよくお邪魔しにいくのです。ホント邪魔? そんなぁ。

今回、普段は見せない緋浮美姉さんの表情をポスターに描かせていただきました。「人に頼ることがほとんど無い自立した女の子が、頼り切った男の子の前でだけ」といったイメージです。……寒いでしょうか。キャラが産まれたその瞬間から、不思議なくらいホホホな姉さんです。(ちなみにこの次女はかなりひん曲がっていて、なかなか僕に○○デ○を見せてはくれません。ツン)

※注意:キャラと対話している危ないヤツのようですが、その通りです。危険だから良い子は近付かないでね。ばっちり言っておきます。

(GOLI)

(先月のお嬢のテキストに上書き。だって腰痛いんだもん)

はみ出しほっしー

[illegible] ELEMENTS OF THE STAR[illegible]スVer.3曲に加えて、『GOLD』の楽曲からもオリジナルロングバージョンが1曲配信される。4曲すべてをダウンロードすると、何とシークレット楽曲が1曲プレゼントされるぞ。

JAPANESE ALTERATION

花吹雪 ～ⅡDX LIMITED～

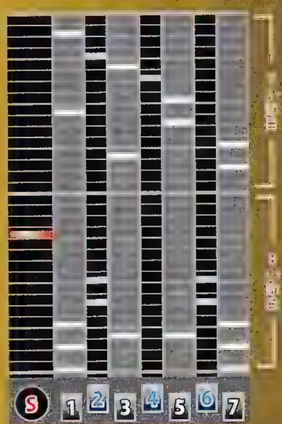
(HYPER)

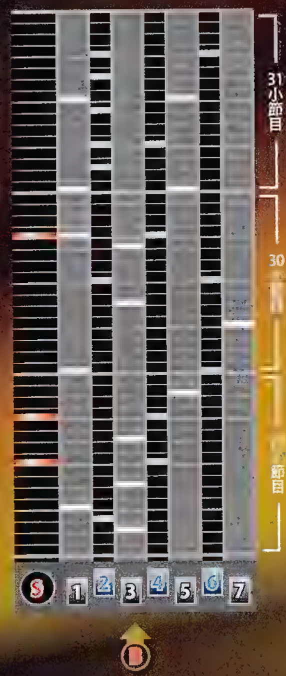
BPM：150 ／ S.S.D.FANTASICA feat. ユッコ

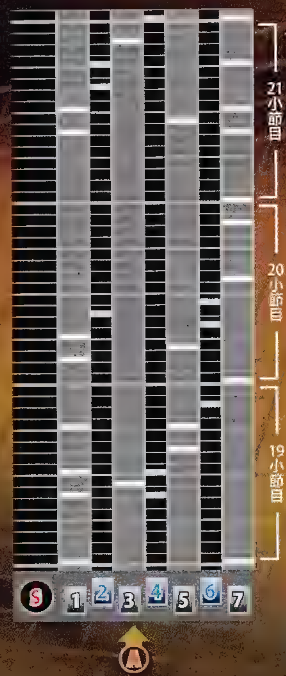
琴や三味線、尺八といった"和"のテイスト満載のサウンドに、艶のあるユッコの歌声のマッチングが聴き心地の良い人気の一曲。曲中に同じパターンが何度も出現するので、基本となるパターンを押さえておくことが大事だ。BPMが標準的で譜面も簡単なので、初級者の練習に最適!!

基本となるパターン

8～9小節目にあるパターンは何度も登場するので覚えておきたい。8小節目は16分間隔での1＋7→3＋5→1＋7がポイント。1に左薬指、3に左人差し指、5に右人差し指、7に右薬指を置いておき、左右の指を対称に動かそう。9小節目は簡単な階段譜面。3に左親指、5に右親指を置き直し、737、515は右手を軸に左手と交互にたたき、432はまず右人差し指で4をたたき、左親指で3、左中指で2と流れるようにたたこう。









A：同時押しを含む16分と簡単な階段譜面

15～19小節間は19小節目と全く同じパターンが続く。1＋4→3→1＋4の16分さえできれば問題無し。左薬指で1、左親指で3、右人差し指で4を担当しよう。20小節目は簡単な階段譜面。151[illegible]は左薬指→右親指→左薬指[illegible]と、左右の手で交互にたたくのが楽だ。

21小節目は19小節目とほぼ同じリズム。16分の部分は1＋7→5→1＋7を左薬指＋右薬指→右親指→左薬指＋右薬指と押そう。

B：スクラッチと鍵盤のコンビネーション

29～30小節はスクラッチと鍵盤のコンビネーションがいやらしい。29小節目は4＋Sなので、4をスクラッチを担当しない手の人差し指でたたくこと。30小節目は16分間隔で3→1→4→Sという流れ。1Pサイドの場合は3→1＋Sを左手のみで処理する必要がある。この場合は人差し指の内側に親指を入れ、3を左人差し指でたたいた後、1＋Sを左親指と左小指で取るのがベスト。

C：二つ同時押しの8分と基本パターン＋スクラッチ

47、52、55小節目は8分間隔の二つ同時押しが階段のように登場。基本通り123を左手、567を右手で担当し、4は6＋4なら右、2＋4なら左と、同時押しのパターンに合わせてたたく腕を変えよう。ほかの小節は9小節目の基本パターンとスクラッチの組み合わせ。432＋Sを1Pサイドでたたく際は、43を右手の人差し指→親指とすれば、2＋Sを左手で無理無く取れる。

EPIC POETRY

Blind Justice
~ Torn souls, Hurt Faiths ~

(HYPER)

BPM：137-165 ／ Zektbach

疾走感のあるピアノがつむぎ出す旋律と、MAYAさんの描くムービーが演出する壮大な世界観が話題となっている楽曲。主としてピアノメロディをたたくことになるため、階段や縦連打をメインとしたたたきがいのある譜面に仕上がっている。BPM165と早い点も含め、中級者にオススメの一曲だ。

A：8分の同時押しとスクラッチに対応せよ

40～46小節間は二つ以上の同時押しにスクラッチが絡む。鍵盤部分は同色鍵盤による同時押ししか登場しないため、見切るのは難しくない。

1Pサイドでは基本通りにたたくだけで問題無いが、2Pサイドでは5＋7＋Sの登場時のみ、5に左手の親指を持ってくること。慣れてきたら5を右手親指の指先、7を親指の腹、Sを小指で担当する変則押しにも挑戦してみよう。

B：三つ同時押しをたたき切れ

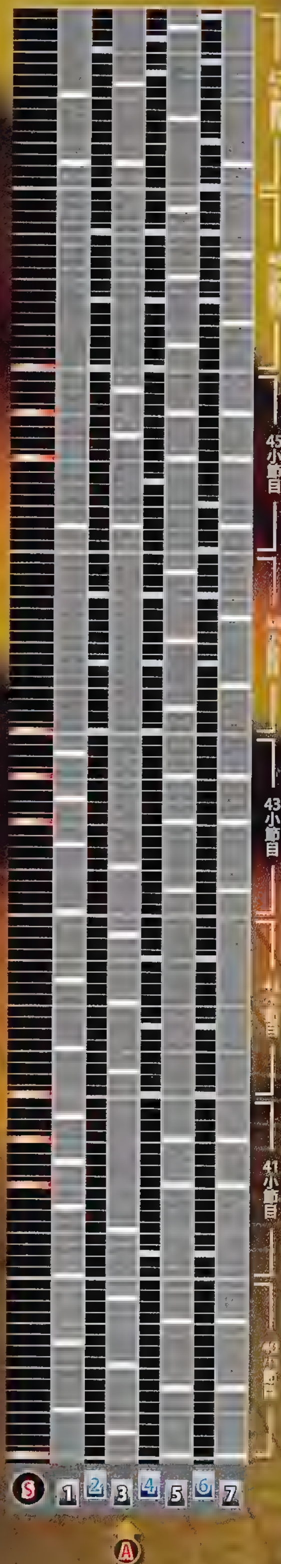
50～54小節間は8分間隔ではあるが、BPMが若干早い上に2＋4＋6や3＋5＋7といった三つ同時押しも絡むため、慣れていないと曲に置いていかれやすい。たたき方は123を左、567を右でたたき、4は同時押しの形で切り替えるベーシックなスタイルで問題無い。ただし、52小節目からは左側に偏っているため、左手の持久力に自信が無いのなら、4を常に右人差し指でたたくようにすること。

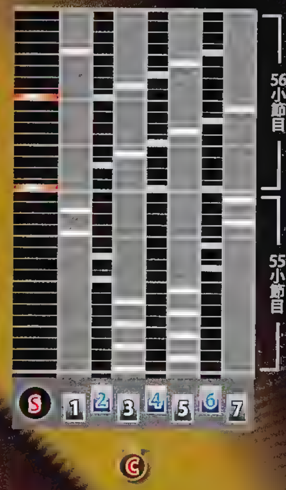
C：トリルと階段からなる16分地帯

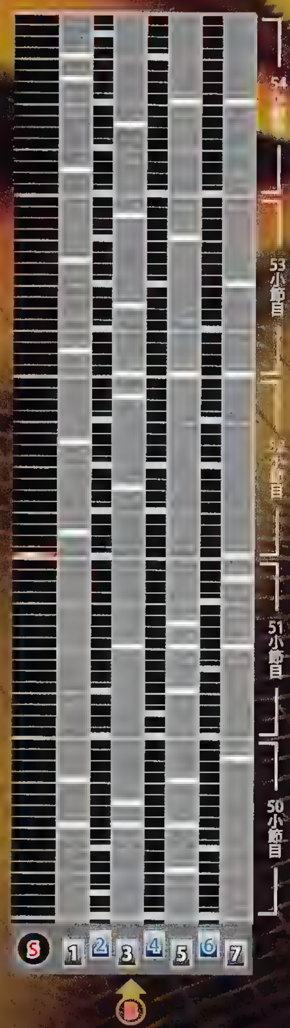
[illegible]は35[illegible]17と交互連打[illegible]たけるので、リズムに乗り遅れなければOK。難しいのが交互連打から4＋6＋Sへの移行。1PサイドではSを左手、4＋6を右手でたたけばいいが、2Pサイドでは7→6＋Sを右手で処理しなければならない。17の交互連打に入った時点で、右小指をSに移動しておくといい。

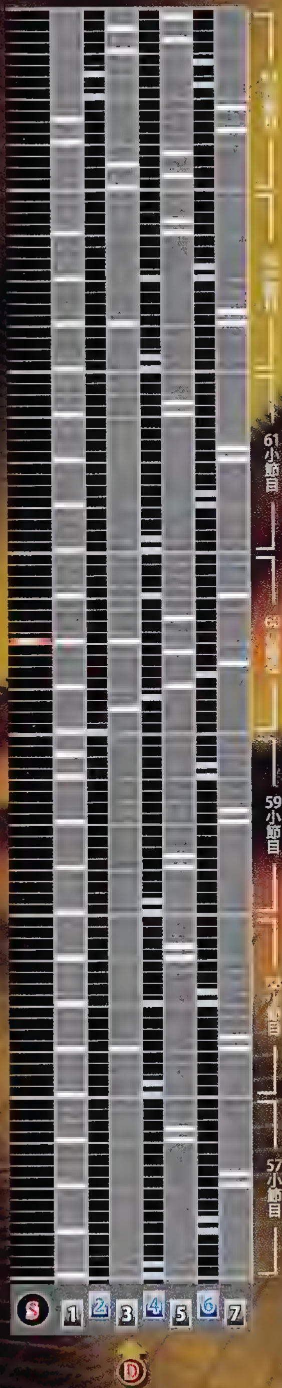
続く階段の途中には2＋Sが交ざっている。1Pサイドでのプレイ時は左[illegible]2[illegible]S[illegible]3[illegible]

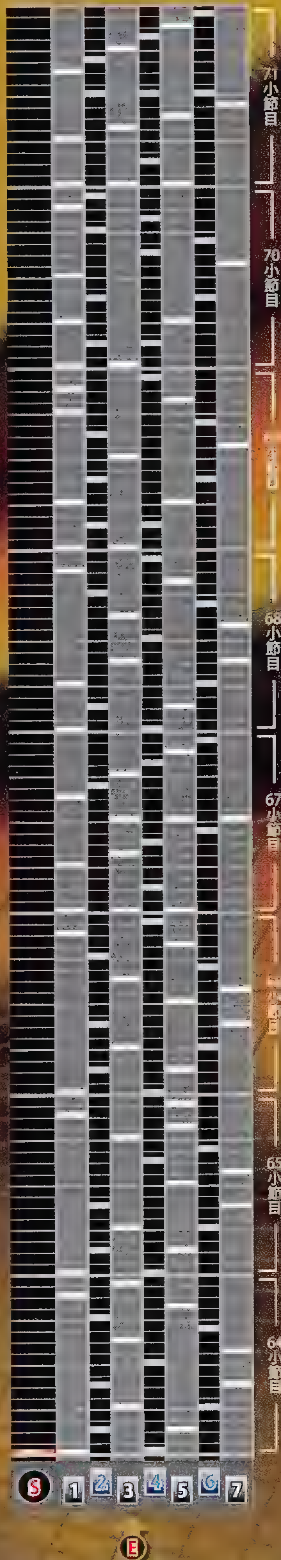


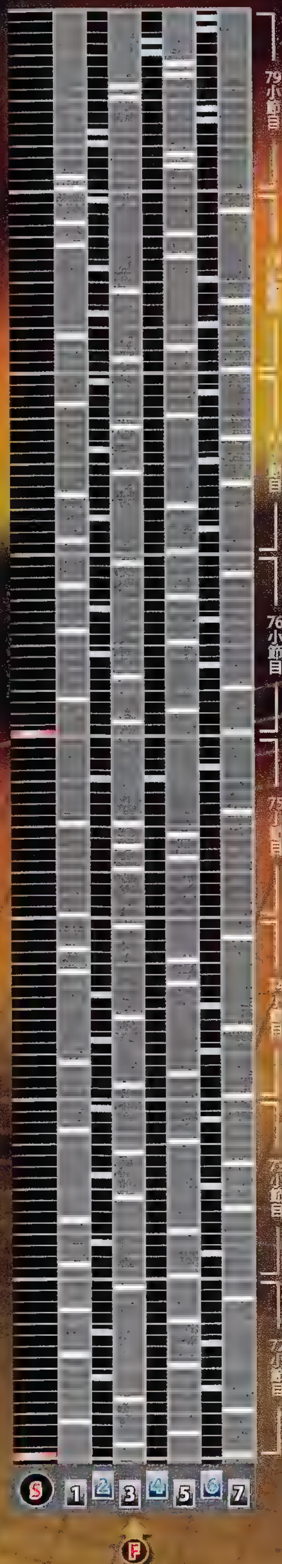












D：高速縦連打地帯

57～62小節間には、16分間隔での同鍵盤2連打、いわゆる縦連打が大量に出現。しかも、縦連打とともに8分間隔での1も出てくるのがやっかいだ。

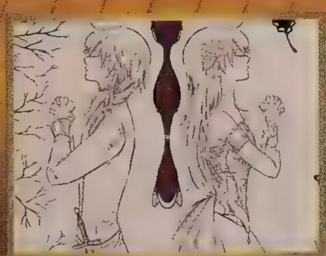
1は左手に任せ、縦連打を右手で処理するのが基本だが、体力的に厳しい場合は、6の縦連打のみ左人差し指でたたこう。60小節目は341＋56751＋3＋Sという同時押しを含む階段とスクラッチの混合パターンが難しい。1Pサイドでは途中の4を左手でたたき、続く56753を右手、1＋Sを左手で取るといい。スクラッチに無理の無い2Pサイドでは基本通りにたたけばよし。

E～F：高難度の乱打地帯

64～78小節間は16分間隔のオブジェが降り注ぐ、この楽曲での最難関地帯。特に64～70小節までは同時押しと階段のコンビネーションとなっているため、見切るだけでも一苦労である。

こういった譜面パターンでもっとも重要なのが、4のさばき方。スクラッチはほとんど出てこないので、オブジェの偏りが薄い方の手で処理するべし。

71～77小節間は単鍵盤の階段で構成されている。左右の手で交互にたたける配置なので、見た目よりは難しくない。78小節目は縦2連打だらけだが、こちらも左右の手で交互にたたくことで負荷を分散できる。





HANDZ UP

Second Heaven

(ANOTHER)

BPM：149 ／ Ryu☆

太いリズムと太いシンセが織り成すアゲアゲ感がRyu☆らしさ満点の人気曲。HYPERは中級者のスコアアタックにちょうどいい標準的な難度だが、ANOTHERは一転、同時押しを含んだ16分とスクラッチの複合譜面など、上級者の練習にピッタリたたき応え抜群の超難曲へと変ぼうするのだ。

A：8分の二つ同時押しとスクラッチ

21～28小節間はさまざまな二つ同時押しの登場。この曲の譜面パターンの中では簡単な部類に入り、基本となる指配置のままたたき切れるので、しっかりとグルーヴゲージを稼いでおきたい。

25～28小節間にはスクラッチも加わるため、若干手の動きが忙しくなる。ここも基本通り、スクラッチを担当しない手を使って4をたたくように心掛ければ問題は無い。

B：難関となる乱打地帯に挑め！！

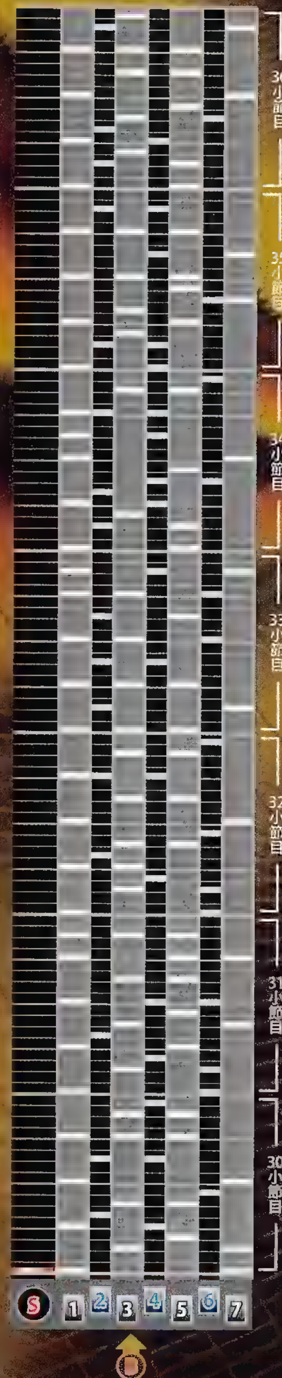
30～36小節間は同時押しが16分間隔で入り交じる高難度の乱打地帯。指を動かす持久力と見切り能力の両方が高いレベルで要求される。

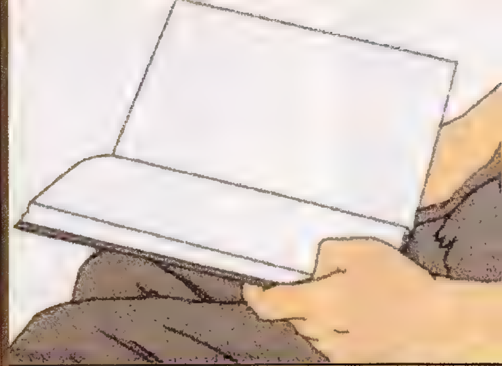
全体的には白鍵盤が多く、黒鍵盤が少ない傾向にあるので、指配置は123を左、567を右という基本通りの形がいい。両手を酷使することになるため、体力に自信のある腕や譜面が偏っていない方の腕を使って4を取れるように練習しよう。



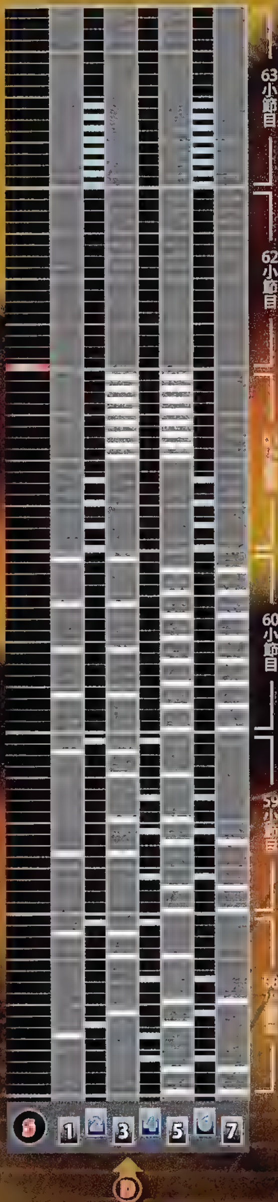


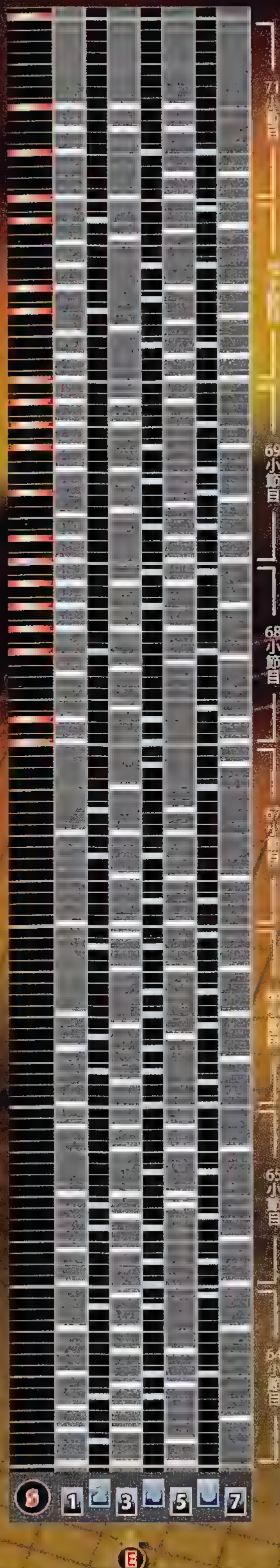












C：三つ同時押しを見切れ

37～45小節間では、さまざまなパターンの三つ同時押しが出現。どれも8分間隔でスクラッチもほとんど出てこないので、純粋に同時押しの認識能力が問われる。注意したいパターンは、左手で隣接した鍵盤をたたくことになる1＋2＋5。指を固定することに慣れていないと、左中指を2から外してしまいやすい。なお、譜面が若干左側に偏っているので、随所に登場する4は右手で担当した方が体力を温存できるぞ。

D：16分間隔の同時押し

58～59小節間では、16分間隔で二つ同時押しが降ってくる。綺麗にたたくコツは譜面を左右で分け、二つの階段として認識すること。例えば58小節目の1＋42＋53＋65＋7であれば、左の1 2 3と右の4 5 6 5＋7に分けられる。たたきやすく分解できれば、あとはリズムに合わせて左右の指を動かすだけだ。

次に待つのが、61、63小節での3＋5、2＋2の縦8連打。左右の手のリズムを合わせて連打するのは難しいので、ハイスコアを狙うなら体力と連打力に自信のある側の腕のみで取り掛かるのも◯。

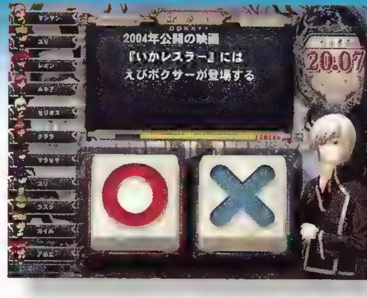
E：ラストの極悪スクラッチ

64～67小節間は16分間隔の交じった同時押し地帯。三つ同時押しが登場する分、58～59小節間よりも高難度だ。白鍵盤が左側に偏っているので、4は右手で取った方が効率的だ。

ラストの68～71小節間は、同時押しを含む階段に連続スクラッチが絡む最難関地帯。ほとんどのスクラッチが1か7と絡んでおり、1PサイドではSと1のみを左で担当して残りを右で、2PサイドではSと1と2を右で器用に取りつつ残りを左でたたくしかない。左右ともに指を動かせねばクリアは難しいぞ。

購買部アイテム、新入荷！

QUIZ MAGIC ACADEMY IV™





購買部の新設で熱さが増したオンラインクイズゲーム『QMA Ⅳ』。今月も新アイテムをはじめ新着情報をお届け！　ちびキャラクターをカスタマイズして、全国のプレイヤーを驚かせてしまおう！

Text：福田柵太郎

クイズマジックアカデミー4
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中（2007年1月）
■使用基板：――

購買部　待望の新アイテム！

2月末に14アイテムが追加されたアカデミー購買部。今回もバラエティーに富んだアイテムの数々が入荷しているのだ！

アイテムはマジカで購入

購買部のアイテムは、「マジカ」と呼ばれる通貨で購入する。「マジカ」は全国トーナメントに参加するたび、成績に関係無く一定額が貰える。



全国オンライントーナメントに参加しまくって、目標とするアイテムを購入しよう！

購買部販売アイテムリスト

種類	名称	コメント	価格	備考
服装	イエロージャージ	力みなぎるイエローカラー。考えるんじゃなく、やっちゃいましょう。	500	
	応援ハカマ	古式ゆかしき装いにて、自らを全力で激励するものであります。	350	男子キャラのみ
	チアユニフォーム	優勝目指してエール！エール！	500	女子キャラのみ
	きぐるみ（白）	白いきぐるみ。グローブ等と合わせてどうぞ。	600	
	きぐるみ（黒）	黒いきぐるみ。グローブ等と合わせてどうぞ。	600	
	きぐるみ（茶）	茶色いきぐるみ。おなかがポイント。	600	
頭部アクセサリー	いぬみみ	たれております。	400	
	くまぼうし（白）	くまの頭をかたどった帽子。とても白い。	500	
	くまぼうし（黒）	くまの頭をかたどった帽子。かなり黒い。	500	
	くまぼうし（茶）	くまの頭をかたどった帽子。めっぽう茶色い。	500	
アクセサリーⅠ	けものグローブ（茶）	もふもふ哺乳類ハンド。肉球は大人な黒。	250	
	応援扇子	「よいセンスだ」とフランシス先生もご推薦。	250	
アクセサリーⅡ	つけヒゲ（黒）	見るがいい、おさえられないこのダンディズム。	300	
	鼻メガネ	着用すれば究極のポーカーフェイスが。さぁ、勇気を出して。	1000	



服装

初めて男女別のものが登場した服装アイテム。応援系の服がプレイヤーのやる気を盛り上げる!?



チアガールのおかげで画面は花盛り！　男応援団ばかりの汗臭さも捨てがたいか？



頭部アクセサリー

新作はアニマル系に集中した頭部アクセサリー。目が線になっている「くまぼうし」が熊デザイン業界の新境地を開く!?





特に成績発表ではコーディネートのセンスを見せるチャンス！　全国で目立ってしまおう。

アクセサリー

メガネファン垂涎の個性派新アイテムが入荷。お値段は高めだが、何とか手に入れたいものばかりだ。



QMA新聞　新アイテムの表で掲載しているコメントは、ゲーム中にそのまま表示されるもの。アイテムの説明にはあまりなってはいないものもあるが（笑）、とてもユニークなコメントが多くて読んでいるだけでも楽しめる。中には「フランシス先生もご推薦」とキャラクターに関連したコメントも見受けられる。今後のアップデートでは、キャラクター固有アイテムなどが登場してくるのかも？

続・QMA服装委員会

センスの悪いコーデは今日で卒業、オシャレなアイテムでマイちびキャラクターを彩ればトーナメント運も上昇する（はず）。今回は新アイテムを中心に、個性を出すためのコーディネートを研究してみました。デフォルトの服装の方が逆に新鮮に見えてきた、なんて言っちゃダメ。どんどんカスタムしましょーっ。

チビキャラに応援され隊

男子 応援ハカマ 応援扇子

女子 チアユニフォーム 応援扇子

男性キャラは益荒男度数が急上昇。なぜ女性キャラの"チアユニフォーム"にポンポンが無いんだよおお、と絶叫しちゃうアナタはKONAMIさんへリクエストしましょう……。

お値段：男子550マジカ 女子750マジカ



QMAクマパラダイス

くまぼうし（茶） きぐるみ（茶） けものグローブ（茶）

私はクマになりたい、という原始の欲望をストレートに叶えてくれるカスタマイズ。あえてきぐるみの色を変えて、ミックスIZMを演出してみるのも面白いで。ちびキャラクターの表情が妙に真面目でシュール。

お値段：1350マジカ



究極の解放感を君に

イエロージャージ チューリップ マラカス 鼻メガネ

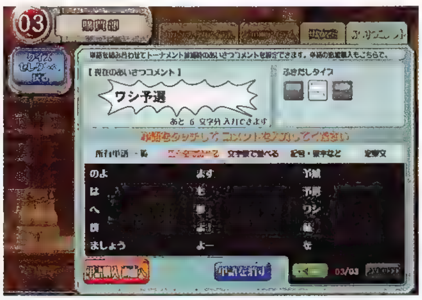
"イエロージャージ"でテンションを持ち上げておいて、"鼻メガネ"や"チューリップ"といった芸人要素で戦意を萎えさせるという恐ろしい組み合わせ。お値段は高いが、意図不明の新生物が生まれることは確実だ。

お値段：2550マジカ



あいさつ文を編集しよう！ 〜オリジナルあいさつ文を作ろう！〜

先日のバージョンアップで、あいさつ文が編集可能に！ あいさつ文の候補は初期12種＋キャラ固有1種。購買部では120もの候補を購入できる。



単語をつなげることで、さまざまなバリエーションのあいさつ文を作成できるようになった。自分流の面白いコメントを考えよう。



文だけでなく、ふきだしの形状まで変更できる。叫んでいるようなコメントを作るときは、ふきだしの形をトゲトゲにしてみるとベター。



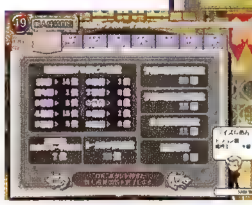
購買部では、言葉によって価格にばらつきがある。個性的なものほど高めな印象だ。でもやっぱりすべての言葉を集めたくなるよね！

ターミナルで成績閲覧が可能に！

普段はデモ映像や全国ランキングが流れているターミナル筐体。ここにe-AMUSEMENT PASSを差し込むことで自分の成績が閲覧可能になった。ジャンル別に成績を確認できるなど、これは便利！

所属した組の履歴やジャンルごとの正解率などが分かる。分析して今後の結果につなげよう。





閲覧できる項目は9個。時間制限があるので、見たい項目を素早くチェックするのが吉。

QMAプライズ最新情報

「フィギュメイトプライズコレクション」の第２弾が登場。君のお気に入りキャラはいるかな？

フィギュメイト プライズコレクションVol.2



フィギュメイトシリーズは各ジョイントを共通化しているので、手軽にパーツ交換ができるのが特徴だ。この「シャロン教室セット」には学校の机＆イス、そして2種類のボディ（立ち＆座り、頭部は一つ）が付いている。



こちらは先月も紹介した「ユウ＆サツキセット」。仲良し姉弟ぶりをフィギュアでも再現できるのだ！



マラリヤとルキアの漫才風景まで再現（?）可能な「マラリヤ＆ルキアセット」。次のフィギュメイトシリーズで登場するのは先生たちなのか、はたまた男子生徒たちのお祭りなのか？ Vol.2をそろえつつ、震えて待つべし！

QMAファンブック発売

声優インタビューや描き下ろしコミックなど、QMA情報満載の「マジックアカデミー通信 Vol.1」が新登場！ ファンなら買うしか！



投稿イラストも掲載された待望のQMA新ファンブック。書店・コナミスタイルなどで発売中！

コナミスタイル

http://[illegible]

QMA新聞 ｜ ターミナル筐体での「個人成績閲覧」では、全国オンライントーナメントでの「対戦成績」のほか、「総合」と「ジャンル別」で「出題形式別」の正解率を確認できる。これを見れば自分が得意・苦手にしているジャンル、出題形式が一目瞭然だ。苦手なジャンルは把握していても、苦手な出題形式というのは案外分からないもの。これを意識してトーナメントに参加すれば、成績が上がるかも!?

Now, let's start

（さあ、始めましょ）

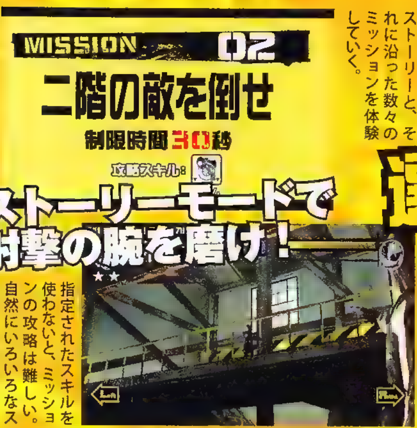
2 SPICY TOO SPICY™

©SEGA



いよいよ稼働直前！　今回は稼働前に覚えたい基本テクの解説と、開発者インタビューを敢行!!

2 SPICY（トゥースパイシー）
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型ガンシューティング
■操作方法：ガンペリフェラル+2ペダル
■発 売 日：2007年4月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH RED



ストーリーモードでは各キャラのストーリーと、それに沿った数々のミッションを体験していく。

ストーリーモードで射撃の腕を磨け！

指定されたスキルを使わないと、ミッションの攻略は難しい。自然にいろいろなスキルが身に付くぞ！

1 CHOICE
選べ、ゲームモードは二つに一つ！

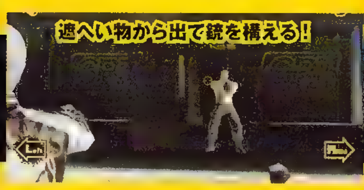
『2 SPICY』で選べるゲームモードは、隣の筐体同士で対戦する「VERSUS」と、六人のキャラクターそれぞれのストーリーを追う「STORY」の二つ。なお、ストーリーモード中にもMISSION EXとして、隣のプレイヤーとの対戦が発生することも!?

2 BASIC TECH.
ペダルテクニックを足に教えこめ！

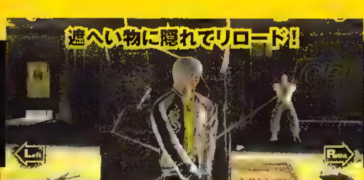
まず最初にペダルによる移動方法を覚えよう。左右それぞれの方向に移動できる二つのペダルを使い分け、相手から離れる、物陰に隠れる、逆に隠れた相手が見える位置に行くなど、移動は対戦に必須の技術なのだ！

ペダルを踏まない

銃口を画面に向ける


遮へい物から出て銃を構える！

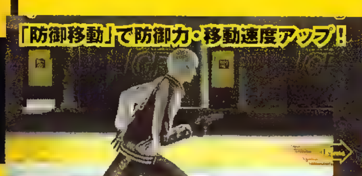
銃口を画面から外す


遮へい物に隠れてリロード！

ペダルを踏まない状態で銃口を画面に向けると、遮へい物から姿を表して相手を撃てるようになる。画面外に銃口を向けると遮へい物に隠れ、リロードできる。ただし、遮へい物の種類によっては相手から身体の一部が見えていることもある。

ペダルを1回踏む


「構え移動」で移動しながら撃てる！


「防御移動」で防御力・移動速度アップ！

銃口を画面に向けてペダルを踏むと、銃を構えながら移動するため、射撃が可能だ。銃口を画面から外してペダルを踏むと「防御移動」になる。この状態は射撃ができないが、防御力と移動速度が上がるぞ！　うまく使い分けよう!!

ペダルを2回踏む


銃を構えて「ジャンプ！」


「緊急回避」でピンチを切り抜けろ！

銃口を画面に向けてペダルを2回踏むと、銃を構えながらジャンプ。さらにトリガーを引けば攻撃力の高い「ジャンプショット」になる。銃口を画面から外してペダルを2回踏むと「緊急回避」だ。「防御移動」よりもさらに防御力と移動速度が上がるぞ！

SPICE 2U ストーリーモードは、かなり手応えのあるミッションが待ち受ける実戦練習の場。スキルを一つひとつ身に付けていかないと、クリアには程遠いぞ。また、ストーリーモードの途中で発生する「MISSION EX」の対戦では、負けてもゲームオーバーにはならず、勝てばボーナスがもらえるお得っぷり！　発生したら固く構えず、腕試しに一勝負してやろう。

3 BATTLE TECH.

バトルに必須のテクを覚えろ！

実際の対戦になると、相手が隠れ続けたり、遠くに離れて撃ちにくい、なんてことも多くなる。そんな場合に役立つ、相手を追い詰める基本テクを一挙に紹介！

遮へい物破壊

銃を画面外に向けると隠れられる遮へい物だが、ほとんどは破壊可能。モノによっては隠れても丸見えに!?



あと少しで壊れる自分側の遮へい物には、近付くと「!!」マークが。即座に逃げろ！



相手がそばにいる時に遮へい物を壊せば、巻き込んで大ダメージ＆ダウンを奪えるぞ！

ズーム

相手の身体に一定時間照準を合わせ続けると、ズームが発動。離れた相手も大きく見えるので狙いやすくなるぞ。





隠れた相手も、ズームすればこの通り。ただし一度ズームするとカメラが固定されてしまい、とっさの回避が難しい。

ダウン追い撃ち

相手がダウンしたら、素早くありったけの弾を撃ちこめ！ダウン中の相手は完全に無防備なので、一方的に攻撃できるのだ。



ダウン中は完全に無防備。もし自分がダウンした場合は、ペダルを踏みまくれば素早く復帰できる。それでも起きるまでに、数発の被弾は覚悟してもらうことになるが……。

ヘッドショット

ズーム中に相手の頭部を撃てば、ヘッドショットが発生して相手に大ダメージ！ しかもダウンまで奪えるぞ。



撃つ前に反撃を受けてしまうことが多いので、ズーム後は素早く相手の頭部を撃ち抜け！ズームアップ中から頭部に照準を合わせていくようにすれば、狙いやすい。

ジャンプショット

ジャンプ中に敵を撃てば、ジャンプショットが発生！　移動と回避に加えて攻撃もできる、攻防一体のテクだ。



ジャンプ中のスローモーションのような演出中に撃ちこめば、ジャンプショットが成立。連射が決まればかなりのダメージを叩き出せるが、終わり際には硬直があるので要注意！

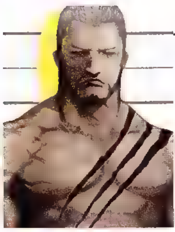
CHOOOOOOSE!! 使用可能キャラクター

『2 SPICY』で選べるアンドロイドは6体！　それぞれの武器と特徴を改めて把握しておこう！



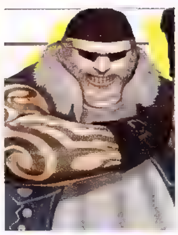
TETSUYA

武器はハンドガン（弾数10）。各能力が標準的でバランスがいい。ジャンプショットの硬直が短く、ストレス無く縦横無尽に戦えるのが強みだ。



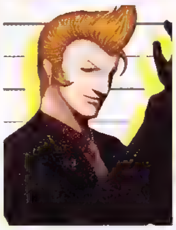
ALEXANDER

武器はスコープガン（弾数8）。移動速度が遅めだが防御力が高く、相手に照準を合わせてから、ズームが発生するまでにかかる時間がかなり短い。



LAURENCE

武器は弾が広範囲に広がるショットガン（弾数4）。防御力は高いが移動が遅く、体が大きい。散弾が近距離ですべてヒットすれば大ダメージに！



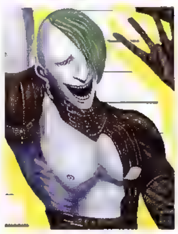
CHARLIE

マシンガン（弾数20）を使う。トリガーを引いたままで弾を連射できる上に、移動速度は速めだ。常に撃ち続けて、相手に何もさせるな！



MING-HUA

武器は二丁の拳銃（弾数20）。防御力は低いが、トリガーを引くと弾が一度に2発出るため連射力がある。ジャンプショットの威力も高めだ。



SICKS

リボルバー（弾数6）が武器。移動を開始するときに、一瞬ではあるが姿を消すことができるので相手を幻惑しやすい。攻撃力も高めだ。

SPICE 2U テクニックはまだほかにもあるが、今回紹介したテクニックだけでも覚えていれば、対戦では十分戦える。むしろ最初のうちはあまり気にせず、移動やジャンプ、緊急回避で動き回りつつ連射とリロードを繰り返すだけでも十分戦えるぞ。そのうち「遠くの敵が狙いにくい」、「動き回る相手を足止めしたい」などと考えるようになってきたら、ズームや遮へい物破壊の出番だ!

2SPICY SPECIAL INTERVIEW

SEGA'S TWO SPICE

前代未聞の対戦型ガンシューティング『2 SPICY』。そこに込められた開発者の想いとは？　セガ作品にスパイスを加えた二人に、その真意を聞いてみた！

――それではまず、本作のタイトル『2 SPICY』の由来から教えていただけますか？

西山　まず「2」というのは、対戦だということを意識させたいっていう「2P」のニュアンスを織り込んでます。その「2」をタイトルに入れつつ、刺激的な対戦のイメージを……と、まぁちょっと変わったことがしたくて（笑）。

――西山さんお得意の分野ですね（笑）。ちなみにほかのタイトル案などは？

西山　いろいろ出ましたね、『対戦ガン』とか（笑）。案はたくさんあったんですけど、『2 SPICY』と並行して『toアミー漁』を作っていたこともあって、頭になんて読むのか分からない文字入れたら興味引くんじゃない？　みたいな頭脳的な作戦ですよ！

三本木　頭脳的……というより、駄洒落ですよね（笑）。

西山　そういった側面もないとは言えません（笑）。でも『2 SPICY』に関しては、ベタなタイトルにするよりは対戦ゲームであるとか、刺激的な内容であるということを前面に出した方がいいということでこのタイトルになりました。

――では次に、この作品は「対戦型ガンシューティング」というわけですが、この斬新な企画が持ち上がった経緯というのは？

三本木　我々は『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズなどを作っている部署で、いわゆる王道のものが一本軸としてあるのですが、それとは違うものも作りたいよね。というところから始まりました。

西山　セガとしては『THE HOUSE OF THE DEAD』を作り続けている以上、リーダーシップをとってガンシューの新しい遊びというのを提供していかないといけないと。

――そこで新しい遊び方として、“対戦”という形が出てきたわけですね。

西山　ガンでできる新しい遊びというのを考えているうちに、「なんかガンで対戦ってしてないんじゃない？」という意見が出てきたんですよ。

アーケードを闘技場のように見立てて遊びに来るような、そんな高揚心を持って遊んでもらえるタイトルの方が息が長いのが現状ですからね。

――「隣の人と撃ち合う」という形があまりに斬新で受け入れられないのでは、という不安は強かったのではないでしょうか？

三本木　いや、特にありませんでしたね。ガンシューのプレイヤーは今現在もスコアで競い合っているわけですけど、もし本当に「だれが一番強いのか」を決めるならもう、撃ち合っちゃえばいいじゃないですか！

――それは確かにそうかも!?（笑）　競い合う形が、対戦でより具体的になるわけですね。

ではより具体的なゲームデザインについてお聞きしましょう。従来のガンシューと比べて内容の調整で苦労した点などはありますか？

三本木　一番難しかった点は、武器の違いですね。短所と長所をそれぞれに付ける必要があるのですが、例えばマシンガンなら連射はできるけど弾の威力は弱い、とか、弾が少ないなら威力を上げるとか、バランス調整が難しかったです。

――ショットガンの弾の広がり方なども、かなり調整が難しそうな部分ですね。

三本木　そうですね。散弾の広がり具合の調整も難しいですけど、相手に近付けばより多くの弾が当たるとか、戦略的な部分も織り込んでいますし、全般的にかなり気を遣っています。

――ではさらに具体的に、各システムがどのように生まれたのかを聞かせてください。

西山　ただ対戦するならお互いにガンを持っていれば成立するんですが、それだけではただの連射ゲームになってしまうんですよ。

そこにシステムを加えるとなるといろいろと膨らむんですけど、コンセプトとして「だれでも対戦できるガンシュー」というものがあったので、初めてプレイする人に対する間口を広げつつ、対戦ゲームとして成立させられるシステムを、と考えて導入したのが、2ラインバトルとペダルシステムですね。

――たしかにペダル操作なら移動と直感的に結び付きますし、分かりやすいですね。

西山　あまりボタンを増やして複雑にすると、アーケードでは受け入れられないというのがありまして。最終的には「自分たちができないゲームは世間様に売れない！」と、どんどんシェイプアップさせていくわけですよ（笑）。

――そうして残っているのが、現在あるシステムというわけですね。その一方で「ズーム」や「ヘッドショット」といったテクニックを要するものもありますが、これはガンシューとして「狙う」という技術的な部分を残したものなんでしょうか？

三本木　それもありますが、「ズーム」については「移動」を導入したことで相手との距離が離れると弾を当てにくくなってしまうので、うまく狙えばズームアップして当てやすくしてはどうか？　という経緯から生まれました。遠くに離れて戦った方が強いキャラとか、戦略的な差別



「だれが一番強いのか」を決めるなら、
撃ち合っちゃえばいいじゃないですか！

すべての中心に「対戦」がある意味

インタビュー内でも触れられているが、『2 SPICY』のモードセレクト画面では左に「VERSUS」、右に「STORY」と、明らかに対戦モードがメインの位置に置かれている。しかし右にあるストーリーモードも、全6キャラそれぞれの特色を生かした数多くのミッションやそれぞれの濃厚なストーリーを楽しめる、非常に充実した内容なのだ。

通常のガンシューなら一作品分になるであろうほどのストーリーモードを6本収録しながらも、それをも差し置いて対戦をメインと置くこの姿勢。さらにインタビュー内容からも分かる通り、『2 SPICY』の斬新さはすべて「対戦のため」に生まれたもので、目新しさを追いかけた安っぽいシステムなどは一つも無い。このこだわりを理解するためにも、プレイヤー諸氏にはぜひ基本スキルを身に付けたら、すぐにでも対戦モードに身を投じてみていただきたい！　筆者の感じた開発側の熱意が、身を持って味わえるはずだ。

「ガンシューって
結構いろいろできるんじゃん！」
と感じてもらえれば本望です。



ニシヤマ ヤスヒロ

化もできますしね。

——なるほど。ガンシューとしては、射撃の腕などが生きる要素はほしいところですしね。

それとは別に、「ダウン」という概念が導入されていますが、こちらは対戦としての面を重視したシステムになるんでしょうか？

三本木　対戦ゲームには必ずどこかに“仕切り直し”が必要だと思ったので、導入しました。

西山　連射ができる以上、ヘタをすると撃たれ続けることになりますし、一方的に負けてしまうと遊んでいても面白くないですしね。

三本木　後はそう快感を出すために、バキーン！　と頭にヒットして相手が吹き飛ぶ、という演出を導入しています。普通に連続ヒットを出す時も次第にズームインしていくんですが、それもそう快感の面から最後の方に導入した部分ですね。

——もうちょっと高度なテクニックについてもお聞きしたいのですが、「ジャンプショット」については、どのような経緯から？

西山　ズームのすぐ後くらいに、二つのペダルで何ができるかといろいろと試行錯誤した結果生まれました。でも自分たちができるペダル操作は、押しっぱなしと二度押しくらいまでが限度でした（笑）。

三本木　撃たれ続ける状況を回避する意味でも、撃ってけん制しつつ逃げる、というシステムが必要だと思いましたし、キャラが跳び回っていると、見た目的にも派手で楽しそうに見えるんじゃないかという狙いもあります。

——ではシステムのお話が一通り出たところで、初プレイを迎える人たちに向けて、使いやすそうなキャラクターや最初に覚えてほしいシステムなど、アドバイスをいただけますか？

西山　僕はミンファが使いやすいと思いますね。最初にプレイすると、プレイヤーが興奮状態になってやたら撃ちたくなるでしょうし、弾数が多いという点でオススメです。ローレンスは四発撃ったらリロードしなければならないので、最初のころは大変かもしれませんね。

三本木　マシンガンを使うチャーリーはミンファとは真逆で、トリガーを引きまくるという楽しさよりはオート連射でプレイしやすいという面がありますね。

——テクニックの中では、まず何から覚えていけばいいと思われますか？

西山　まずは移動する必然性を把握してもらいたいですね。隠れてばかりでは遮へい物は壊されてしまいますし、相手との位置取りとか、チュートリアルでは移動をかなり大きく取り上げています。

三本木　ペダルでの移動をした方が、画面の動きが生まれて対戦の駆け引きが活性化するので、遮へい物破壊のリスクなども考えつつ、プレイしながら動き回る必然性に気が付いてほしいところです。

——気付いてほしい、というお話が出たところで、ほかにもプレイヤーの皆さんに伝えておきたいポイントなどはありますか？

西山　実はモード選択画面で、バーサスとストーリーのうち、バーサスモードを左側にしているんですよ。

——あ、確かに。普通、バーサスモードはメインではない右側に持ってくるものですが……。

西山　一般的な今の設定ならストーリーを左に持ってきて、ストーリーモードをメインに楽しんでもらうところなんですけど、そういうのじゃないんですよ！　と、プライドを持ってバーサスモードを左にしているわけです。

——ストーリーモードは、対戦の観点からするとあくまで練習の場ということですか？

西山　そうですね。メインはあくまで対戦！　という新しい文化として、今後長く根付くジャンルになってくれれば最高ですね。遊び応えのあるストーリーモードも作ってますけど、友達や知らない人ともいろいろな戦略を使って対戦してもらって、「ガンて結構いろいろできるんじゃん！」と感じてもらえれば本望です。

——とにかく、まずはやってみてほしい！　ということですね？

西山　ですね。まだ第一作ということで、改善していく点は多いでしょうけど、この作品でいろいろな評価や指摘をいただければ、後々ジャンルとしても育てていけると思います。

——もう後々のことをお考えとは……毎度ながら、攻めの姿勢ですね（笑）。

西山　せっかくアーケードという場所があるんですから、いろいろやっていきたいんですよ。あとやっていないのは……。

三本木　プライズとかプリクラとか？（笑）

——では熱くなってはきていますがそろそろまとめということで、最後に稼働を前にしてプレイヤーの皆さんにメッセージをお願いします。

三本木　対戦で盛り上がってほしい、という点が一番の願いです。ただ、「勝てない」ときというのは必ず出てくると思うので、そんなときはストーリーモードで新しい発見をしてもらえればと思います。諦めずにテクニックを磨いて、再び対戦に挑んでいってください。

西山　ペダルなどが目新しく、最初は戸惑うこともあるかもしれませんが、できることが増えた分、新しい面白さがたくさんあるんですよ。

ぜひそこを掘り起こしていってほしいですし、そこからガンシューのコミュニティが広がってくれれば、既存のドライブゲームやカードゲームなどほかのジャンルのゲームにも、新たな試みをしようというチャレンジ精神が伝わっていくと思いますので、ぜひ遊んでみてください。

——本日はありがとうございました。

（敬称略　2007年3月1日、セガ本社にて収録）

Profile



三本木 万知（写真左）：『2 SPICY』ディレクター。これまで携わった作品は『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズなど。
西山 泰弘（写真右）：『2 SPICY』プロデューサー。これまでに『アミー漁』、『ドラゴントレジャー』などのメダルゲームから、『三国志大戦』そして『THE HOUSE OF THE DEAD 4』、『2 SPICY』と幅広いジャンルを手がける。

「対戦」と「挑戦」、二つの精神

昨今のセガの新作は、すべからく「対戦」を主軸に置いている。しかもそれは単にスキルの高さを競うのみならず、人との駆け引き、ひいてはコミュニケーションを重視するものばかりだ。

ネットワーク技術が進歩し、家庭用機でも全国のプレイヤーと対戦ができる時代ではあるが、自ら対戦するためにアーケードに出向き、そして同じく対戦を目的に来たプレイヤーとの真剣勝負を繰り広げる。この感覚はアーケードでしか味わえない面白さだ。

また、筆者と同じく本作に「昔のセガ」の香りを感じ取ったプレイヤーも多いのではないだろうか？　常に先を行くチャレンジ精神をもって、新たな分野を開拓してきたセガ。『バーチャファイター』、『三国志大戦』など、先に行き過ぎでは？　と思わせつつもいつの間にかアーケードに根付いた作品は数多い。本作もその精神を受け継いでおり、セガイズムを形にした作品の一つなのだ。


enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂 VOL.5
2007年4月4日
発売予定
予価:1,499円
闘劇'07店舗予選直前号!
あの大作の続編登場!
鉄拳6(仮称)
稼働直前!
各キャラクターの
動きを覚えよ!
BattleFantasia
主要タイトル徹底攻略
GUILTY GEAR XX Λ CORE
アルカナハート
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2
Virtua Fighter5 VERSION B
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION
鉄拳5 DARK RESURRECTION
ほか
闘劇'07予選に
参加しよう
闘劇'07レギュレーション
MAP付き予選開催店舗一覧
特別付録 DVD2枚組
予選直前号特別付録!総収録時間約222分
BattleFantasia [PV]
アルカナハート [大会]
GUILTY GEAR XX Λ CORE [対戦]
All CAPCOM Historical-vsgame Olympic [大会]
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B [対戦]
Virtua Fighter5 VERSION B [大会]
鉄拳5 DARK RESURRECTION [対戦/大会PV]
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION [講座]
HYPER STREET FIGHTER Ⅱ (SSF Ⅱ X) [対戦]
THE KING OF FIGHTERS '98 [大会]
DVD VIDEO
Illustrator : Shuji Sogabe ©EXAMU Inc.
enterbrain
株式会社 エンターブレイン
※掲載している内容は予告無く変更される可能性がありますので、ご了承ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42

ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

絶賛発売中！

定価：1,429円＋税

完全新作の2D格闘ゲーム「アルカナハート」のムックがついに登場！ 新しく覚えることが多く、使用キャラを決めかねている人も多いのでは？ このムックでは技の解説からフレーム数値まで掲載しているので、うまく活用すれば初心者から上級者になることも夢じゃない。[illegible]るので、店舗予選に参加する前に、このムックでしっかりと知識を蓄えよう。
また、ストーリーモードでも語られなかった気になる部分や、未公開の設定資料など、「アルカナハート」のすべてがこの一冊に凝縮されている。ムックを読んでからプレイすれば、楽しさが倍増すること間違い無し！



この一冊で聖女たちのすべてが分かる！

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦2
若き獅子の鼓動
遊戯指南書
奮迅之心得

定価：1,143円＋税





enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX
Λ CORE
BREAK
ENCYCLOPEDIA

定価：1,429円＋税

人気のタイトルを知り尽くせ！ ARCADIA EXTRA 絶賛発売中!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム
戦場の絆
VICTORY MANUAL

定価：1,429円＋税





enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP
& Rev.X 設定資料集
ピュア・
テンパランス

定価：1,580円＋税

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ！

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

デジタルコンテンツグランプリの受賞作品は、各分野の一流のものばかり。その中に『戦場の絆』が入っているのを見たとき、アーケードゲームに携わる者として、誇らしい気持ちになりました。この作品を世に送り出してくれた皆さん、おめでとうございます！

News

第21回デジタルコンテンツグランプリ 優秀賞に『戦場の絆』！

http://www.dcaj.org/

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』が、第21回デジタルコンテンツグランプリの優秀賞を受賞した。この賞はデジタルコンテンツ産業の発展に貢献した組織、人物に毎年贈られるもので、『戦場の絆』では空想の世界を最新技術で現実のものとした功績が評価されての受賞。授賞式では開発に携わった4社（創通エージェンシー、サンライズ、バンプレスト、バンダイナムコゲームス）の代表者に、賞状とトロフィーが贈られた。夢に向かって努力を続けた開発スタッフの方々に、心から拍手を贈りたい。





モビルスーツを操縦するという夢をかなえてくれた『戦場の絆』。ゲーム業界に与えた影響は計り知れない。



各社の代表の方々。左から、株式会社バンダイナムコゲームス菊池氏、株式会社バンプレスト馬場氏、株式会社創通エージェンシー田村氏、株式会社サンライズ森田氏。

受賞にあたって

馬場 龍一郎氏 株式会社バンプレスト

「ガンダム」のコンテンツをお借りし、バンダイナムコゲームスの技術力と弊社のキャラクターノウハウを融合させ、独自の世界観を再現することに成功しました。今後も「夢と感動」を提供できるよう邁進して参ります！

菊池 徹氏 株式会社バンダイナムコゲームス

"ガンダムに乗りたい"というだれもが思い描く夢をお客様と共有し、実現を目指して開発に励み、ついにお客様に喜んでいただけるゲームを作ることができました。さらにはこのような賞までいただき大変うれしく思います。

Release

AOU 2007 アミューズメント・エキスポ閉幕

http://www.aou.or.jp/

去る2月16日～17日にAOU2007アミューズメント・エキスポが開催された。今回のエキスポで出展されたタイトルは、ほとんどがプレイできるバージョンの出展だったのが特徴で、中でも目立ったのがシューティングの新作を出展していたブース。コナミの新作『オトメディウス』は、e-AMUSEMENTやタッチパネルを使用した、新しいシューティングゲームの形を提案していたのが特徴で、来場したユーザーの目を引いていた。そのほか、大型筐体のタイトルが目立ち、キーボードを使い操作するバンダイナムコゲームスのリアルタイムストラテジーの『ニュー スペース オーダー』や、魔法の杖で画面を直接たたく『ポカ☆スカ ゴースト』など特殊なインターフェイスを用いた作品も目立った。

出展作品が示した、新しい可能性を形にするべく、各メーカーの一層の努力に期待しよう。



セガの新機種イベントに登場した小倉優子さん。多彩なゲストに会えるのもイベントの魅力。

総入場者数	
2月16日（金）	16,730人
2月17日（土）	11,183人
計	27,913人



昨年より入場者は若干減ったものの、出展企業は増加。ショーの盛り上がりを、アーケード業界全体の活性化につなげていきたい。



News

『アイドルマスター』アニメ放送開始!

http://www.sunrise-inc.co.jp/idolmaster/

アーケードやXbox 360で人気を博したアイドル育成ゲーム『THE IDOL M@STER』が、アニメになって帰ってきた。設定やストーリーを大幅にアレンジし、新しく生まれ変わっているアニメ版『アイドルマスター XENOGLOSSIA』。物語の舞台は、ロストアルテミスと呼ばれる月の崩壊から、約百年余り経過した地球。そこには地球に降ってくる砕けた月のかけらの被害を防ぐために活躍する「iDOL＝隕石除去人型重機」の姿があった……。

『舞-HiME』などを手がけたスタッフが送るアニメ版は、下記の放送局で放映される。さらに、アニメ@niftyでも4月9日より無料配信される。

放送局	放送日
テレビ神奈川(TVK)	4月7日(25:00～25:30)
千葉テレビ(CTC)	4月4日(25:30～26:00)
テレビ埼玉(TVS)	4月4日(26:00～26:30)
関西テレビ(KTV)	4月3日(26:30～27:00)
TVQ九州放送(TVQ)	4月7日(27:40～28:10)
東海テレビ(THK)	5月17日(27:27～27:57)
テレビ北海道(TVh)	4月2日(26:30～27:00)

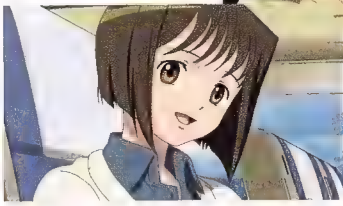


今度は「iDOL」＝巨大ロボ!?

アイドルが巨大ロボットを操縦するという設定の本作。いったいどのような物語になっていくのか。今後の展開に注目。







メインヒロインは天海春香(CV:井口裕香)。アイドルマスター・プロジェクトに合格したところから物語は始まる。

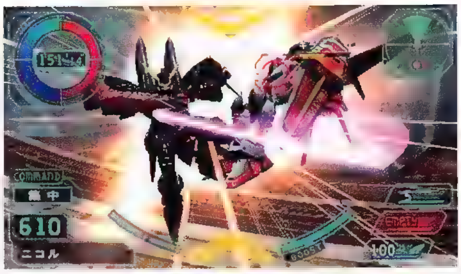
PRESENT!

バンダイビジュアル様より『アイドルマスター XENOGLOSSIA』のポスターを5名様にプレゼント! 詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

PSPでC.E.を体感せよ!

http://www.seed-vs.com/



ゲームセンターで絶大な人気を誇った『機動戦士ガンダムSEED 連合VS. Z.A.F.T.』が、PSPで登場だ! このタイトルの移植を待ち望んでいたユーザーも多いのではないだろうか。

本作は、PSPの特徴である通信機能をフルに活用し、最大四人までの通信対戦が可能となっている。プレイヤーが四人に足りない場合はCPUを加えての対戦や、1対3といった変則的な対戦もOK。対戦ばかりではなく、協力プレイでも通信機能が遊びの幅を広げてくれるぞ。ほかの特徴として、アーケード版では使用できなかった機体が使用可能なのもうれしい。名も無き一兵士となって、さまざまな戦場を戦っていくミッションモードなど、家庭用ならではのやり込み要素も十分だ。



アドホックモードで四人対戦が可能!

チーム戦が面白い本作も、PSPの機能であるアドホックモードを使用することで、アーケード版さながらの対戦・強力プレイが可能になる。もちろん、二～四人で対戦が可能で、いつでもどこでも白熱の対戦を楽しめるぞ。

Resume

『機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T. PORTABLE』

- ■発売日:2007年4月5日
- ■対応機種:PSP
- ■価格:5,040円(税込)
- ■対応:メモリースティックデュオ(352KB以上)

PRESENT!

バンダイナムコゲームス様より、PSP用ソフト『機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T. PORTABLE』を1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『タイトーメモリーズ2』特製グッズプレゼントキャンペーン実施中!

http://www.taito.co.jp/d3/cp/taito_memories2/

タイトーの往年の名作ゲームを詰め込んだ『タイトーメモリーズ2 下巻』が、3月29日に発売された。ついに4作目となったこのシリーズを記念して、タイトーでは現在プレゼントキャンペーンを実施中。これまで発売された『タイトーメモリーズ』シリーズの4本のソフトがまとめて収納可能な特製コレクションBOXが、応募者全員にプレゼントされるという太っ腹な企画だ。応募に必要なのは『タイトーメモリーズ2』の上巻と下巻の2本だけ。タイトーファンを自認する人なら、ソフト4本をそろえたうえで、コレクションBOXも手に入れておきたいところ。



スペースインベーダーのモノトーンのデザインが渋い。BOXだけでなく、ソフトもそろえてこそ生きてくる逸品だ。

PRESENT!

タイトー様よりPS2用ソフト『タイトーメモリーズ2 下巻』を3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

応募方法

『タイトーメモリーズ2 上巻』に入っている応募券を『タイトーメモリーズ2 下巻』に封入されている応募ハガキに貼付して応募すると、応募者全員に「タイトーメモリーズコレクションBOX」をプレゼント!

※画像は完成を予想したCGです。
実際のものとは、異なりますので予めご了承ください。

Release

強者たちの祭典『X-MANIA7』DVDが発売!

http://www.inhgroup.com/

2006年8月26日、27日の2日間にわたって開催された、年に一度の"ストⅡ"の祭典『X-MANIA7』を収録したDVDが発売中！ 対戦格闘ゲームの2大タイトル、『スーパーストリートファイターⅡX』と『ハイパーストリートファイターⅡ』の有名プレイヤーが結集した、伝説のイベントの模様が完全収録されているぞ。



INHショップでの専売となるので、上記のサイトで商品情報を確認しておこう。

Resume

『X-MANIA7』

- ■**商品番号**：INDV-0201
- ■**発売日**：2007年2月28日（発売中）
- ■**価格**：5,040円（税込）
- ■**同梱アイテム**：特製ブックレット

PRESENT!

INH様よりDVDソフト『X-MANIA7』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

企画・製作・販売元/株式会社INH
お問い合わせ:03-3619-9303

Event

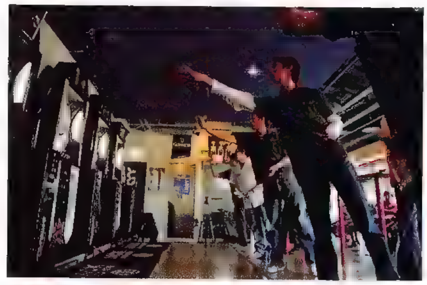
ダーツ日本一決定戦「SUPER DARTS」開催!

http://superdarts.dartslive.jp/

株式会社ダーツライブが主催する、ダーツの全国イベント「DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT '06-07」の決勝戦が4月21日（土）に開催される。その名も「SUPER DARTS presented by DARTSLIVE」。2006年7月から、日本全国で実施されてきた予選を勝ち抜いてきたトッププレイヤーによる、真のダーツ日本一を決定する戦いだ。東京・青山のスパイラルホールで開催される決勝戦のチケットは、発売開始と同時に完売。現在では入手不可能となっているほど注目度が高い。

その人気を受けて、チケットを手に入れられなかったファンのために、この決勝戦の模様が無料動画配信パソコンテレビ「GyaO スポーツ ch」（http://www.gyao.jp/sports/）で生中継されることが決定！ 家庭で決勝会場の興奮が味わえるぞ。日本全国延べ19,786人のプレイヤーが参加した一大イベントのファイナルを見逃すな！

SUPER DARTS presented by DARTSLIVE





地区予選から熱い闘いが繰り広げられた。予選の結果と、各地区代表選手のプロフィールは上記のWebサイトで確認できる。

PRESENT!

ダーツライブ様よりDHarrows PIRATEカードセットを3名様にプレゼント！ 商品の詳しい情報はhttp://store.dartslive.jp/を参照。詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

東京ジョイポリス 春のイベント情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

大ヒットロードショー公開中の映画『甲虫王者ムシキング スーパーバトルムービー ～闇の改造甲虫～』と、『オシャレ魔女 ラブ and ベリー しあわせのまほう』。現在、東京ジョイポリスでは、この映画の公開を記念した二つのイベントを開催中。

まずはじめは、3F「ムシキング道場」にて実施中の『スーパーワイドシアター ～コーカサスオオカブト覚醒！～』。映画とは違う「甲虫王者ムシキング」のオリジナルストーリーが、3面マルチ画面の大迫力映像で楽しめる。今にも画面から飛び出してきそうな「コーカサスオオカブト」の雄姿を見届けよう！（料金：無料）

続いては、同じく3F「オシャレ魔女 ラブ and ベリー イベントステージ」で実施中の『おそろい写真館』。実際にゲームに登場する衣装を着て、"ラブ"と"ベリー"になりきったまま記念撮影ができるぞ！ ドレスは全部で11種類そろっているので、好きなものを選んでドレスアップした自分を記念に残そう！（料金：1,000円/1回1枚）

ほかにも「ムシキング」「ラブ and ベリー」が楽しめる「スタンプラリー」（料金:600円）や「ぬりえコーナー」（料金:無料）も、4月8日（日）までの期間限定で好評実施中だ！





ジョイポリスでは、現在、映画が公開されている2タイトルの世界を体験できるぞ。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンで北海道を満喫!

http://www.teamnamja.com/

ただいまナンジャタウンでは、北海道限定で発売されているチーズケーキが一堂に会する『北海道チーズケーキ博覧会』を開催中！ 北海道にこだわった絶品チーズケーキを、なんと100種類以上取りそろえ、東京で食べ比べができるというお得なイベントだ。北見市のケーキハウス「ティンカーベル」のチーズ・ベークをはじめ、北海道の有名店が自慢のチーズケーキを道外で初出品。道内の駅や空港で限定販売のデザートもズラリと並び、いろいろと目移りしてしまいそう。

ほかにも、スイスの伝統料理「ラクレット」をアレンジした「北海道ラクレットケーキ」や、北海道が発祥の地となる白いドリンク、その名も「ホワイトコーヒー」が本州初上陸。どちらも数量限定販売のため、レアな逸品となりそうだが、一度は味わっておきたいところだ。

春のナンジャタウンはスイーツ満載でみんなの来場を待っているぞ。







上はケーキハウスティンカーベルのチーズ・ベーク。右は北海道で生まれた「ホワイトコーヒー」。

PRESENT!

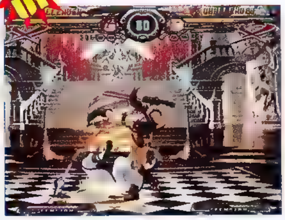
ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は60ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2007年2月1日～2月28日

ビデオゲームランキング

PICK UP 1位 GUILTY GEAR XX ΛCORE



今月は『GUILTY GEAR XX Λ CORE』が首位にランクイン。さまざまな新システムを導入し、対戦バランスも調整されプレイヤーに新しい面白さを提供。闘劇'07の種目にも決定し、予選開催直前の盛り上がりを受けて躍進する形になった。

メーカー　アークシステムワークス
ポイント　346.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	346.6
2	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	309.8
3	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	249.8
4	アルカナハート〈エクサム〉	209.1
5	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	182.0
6	Virtua Fighter5 VERSION B〈セガ〉	178.1
7	虫姫さまふたり〈ケイブ/AMI〉	85.2
8	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	77.4
9	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	52.3
10	HYPER STREET FIGHTER II〈カプコン〉	52.3
11	Power Smash 3〈セガ〉	40.7
12	THE KING OF FIGHTERS '98〈SNKプレイモア〉	29.0
13	WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP〈KONAMI〉	27.1
14	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	26.5
15	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ/クロスノーツ・彩京〉	25.4
16	TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ/タイトー〉	20.5
17	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	15.5
18	CAPCON vs. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING2001〈カプコン〉	13.6
19	旋光の輪舞 SP〈グレフ/セガ〉	12.7
20	北斗の拳〈セガ〉	9.7

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 12位 beatmaniaIIDX14 GOLD



12位に位置しているのは、新曲を40曲以上追加した『beatmaniaIIDX14 GOLD』。やり込み意欲を刺激する新システムを搭載し、GOLDの名が表す通り「BEMANI10周年」にふさわしくゴージャスな出来になっている。

メーカー　KONAMI　ポイント　86.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	230.1
2	三国志大戦2 若き獅子の鼓動〈セガ〉	208.6
3	DrumManiaV3〈KONAMI〉	169.9
4	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	152.7
5	QUIZ MAGIC ACADEMY IV〈KONAMI〉	141.9
6	機動戦士ガンダム 戦場の絆〈バンプレスト〉	137.5
7	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	127.6
8	BASEBALL HEROES 2〈KONAMI〉	114.4
9	機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	101.1
10	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション〈セガ〉	94.6
11	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	90.3
12	beatmaniaIIDX 14 GOLD〈KONAMI〉	86.0
13	beatmaniaIIDX 13 DistorteD〈KONAMI〉	81.7
14	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者〈セガ〉	77.4
15	太鼓の達人9〈バンダイナムコゲームス〉	49.5
16	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	36.6
17	BATTLE GEAR 4 Tuned〈タイトー〉	34.4
18	pop'n music13 カーニバル〈KONAMI〉	28.0
19	LET'S GO JUNGLE!〈セガ〉	23.7
20	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	15.1

協力店舗

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ渋谷	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ八王子	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アドアーズ町田	東京都町田市原町田6-21-25大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ ミラノ	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッデイ21	江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
ゲームインファンファン藤沢店	神奈川県藤沢市鵠沼石上1-3-8	☎ 0466-25-3255
GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームファクトリーマグマ川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
埼玉popy	埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43	☎ 048-757-0994
石神井駅前センター	東京都練馬区石神井町3-24-9　山喜ビル2F	☎ 03-53936284
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
テクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ 0258-33-1516
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B2～B1	☎ 03-3943-6735
メッセ102 四街道店	千葉県四街道市1-2-1 チェリープラザビル1F	☎ 043-424-6070
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだいゲームリスト

2007年3月16日時点

●2007年3月に稼働したタイトル

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー	バンプレスト	タクティカルカードバトル	3月中旬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クイズ&バラエティすくすく犬福2 ～もっとすくすく～	ハムスター／AMI	クイズバラエティ	3月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

●4月以降稼働予定のタイトル

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
pop'n music15 ADVENTURE	KONAMI	音楽シミュレーション	4月下旬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2SPICY (TOO SPICY)	セガ	対戦型ガンシューティング	4月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BattleFantasia	アークシステムワークス／タイトー	剣と魔法の対戦格闘	4月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
雷電IV	モス	縦スクロールシューティング	6月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	音楽シミュレーション	今夏

●稼働時期未定のタイトル

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DanceDanceRevolution SuperNOVA2	KONAMI	音楽シミュレーション	今夏
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ポカ☆スカゴースト！	セガ	アクション	今夏
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	2007年予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～	セガ	特定のユーザー向けアクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ニュースペースオーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

埼玉県上尾市編

今月のレンジャー

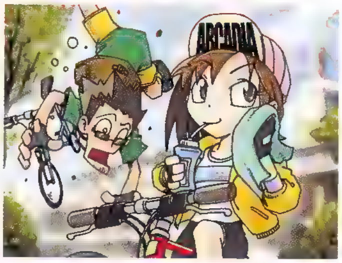


今月は、東海道に次ぐ主要街道・中山道の宿場町という歴史を持つ、埼玉県上尾市に突撃！ ゲーセンの数は少なめですが、どこも熱いお店ばかり！



私がゲセマプ隊に入隊してから、今回でちょうど一年……。早いものです。まだ見ぬゲーセンを求めて、これからも各地を練り歩きますよ!!

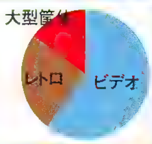
サイクリングでゲーセン巡り!?





上尾でビデオゲーム遊ぶなら！

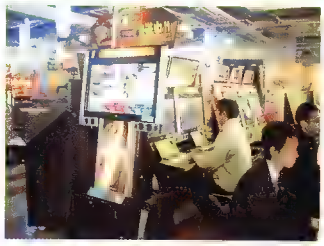
プラボ上尾店



ミスX「ビデオゲームに特化していますね～！ 対戦格闘、パズル、STG、レトロなど、ほとんどのジャンルをカバーしています」
DB「大型ネットワークゲームにも力を入れているぞ。特に『戦場の絆』は、プレイヤー同士の交流も盛んでレベルも高いときたもんだ！」


上尾駅から徒歩1分、西口から見えるビルの2Fだ


大人数の戦場の絆をはじめ、WCCFや三国志大戦2、カウンターストライクネオ、麻雀格闘倶楽部5など、ネットゲームの種類も豊富！


VF5や鉄拳5DR、アルカナハートといった、[illegible]タイトルの[illegible]とても盛ん！ 腕自慢は[illegible]


ビデオゲームがズラリと並ぶ店内は、まさに昔ながらのゲーセンそのもの！ こういう雰囲気が妙に落ち着く……という人も多いのでは？

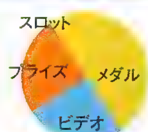

4～5年前のゲームから10年前のゲームまでラインナップは多種多様！

スタッフより

当店はアットホームな雰囲気作りを心掛けており、ゲーム好きなお客様ならばきっとすぐに仲間ができます。また、最新の格闘ゲームからネットワークゲーム、レトロゲームまで、160台以上のビデオゲームを取りそろえており、きっとお探しのゲームが見つかるはず！ 上尾にお越しの際は、皆さまのご来店を心よりお待ちしております!!

ようこそ、大人の世界へ

ウェアハウス上尾店



ミスX「こちらは18歳未満は入場禁止のお店ですね。暗めの照明がアダルトなムードを演出していて、まさに"大人の空間"って感じですね～♪」
DB「メダルゲームを中心に、プライズ、ビデオゲームと、ラインナップも死角なし！ まったりと休日を過ごせそうだな!!」


駅から少し距離はあるが、駐車場はバッチリ完備！


メダルコーナーの人気の一端を担う『スターホースII』は、何とステーションが21台！ 夕方以降は、多数のプレイヤーで賑わう


人気機種がこれでもか！とばかりにそろったパチスロコーナー。台数が[illegible]ため、遊びたい機種を探すのにひと苦労するかも!? 笑


プライズコーナーはキャッチャー系のマシンがメイン。色とりどりのさまざまな景品が、通り過ぎようとする人々の足を引きとめていたぞ


音ゲー周辺にはギャラリー席が用意され、観衆が熱い視線を送っていた

スタッフより

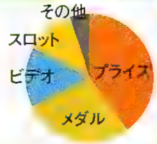
当店は18歳未満のお客様の入場をお断りさせていただいている、大人のためのアミューズメントスポットです！ 「ウェアハウスに来れば楽しいことに出会える！」を合言葉に、無料参加のビンゴ大会やプライズコーナーでのサービスなど、イベントが盛りだくさんです。楽しく居心地のよいひと時を、ぜひウェアハウスでお過ごしください！



上尾へのアクセスは電車ならJR高崎線がオススメ。所要時間は、新宿からでも上野からでも約40分ほどで到着と、利便性はかなり高めです。ほかの場所から遠征を考えている人も、ぜひ参考にしてください。さて、取材に行った土地の名物料理に舌鼓を打つのが楽しみな私ですが、今回はスケジュールの関係で昼に普通のカレーを食べただけという結果に……。残念無念!!

老若男女が集う憩いの場

ザ・サードプラネット上尾店



住 埼玉県上尾市愛宕3 1 40
☎ C48 772 7888
営 10：00～24：00
休 無し

ミスX「昨年6月にオープンした大型ショッピングモール、Value Plaza 上尾愛宕店の2Fを陣取るゲームコーナーです。メダルゲームやプライズはもちろん、『三国志大戦2』などの大型カードゲームも設置されていますよ」
DB「ファミリー向けのコーナーとゲーマー向けのコーナーが、見事に両立されているなあ～。店内はさまざまな客層でにぎわっており、活気に満ち溢れているぞ！」



三国志大戦2 や ベースボールヒーローズ2 周辺は、若者の熱気が充満！



2Fへ上がり、後方に進むと到着 隣にはフードコートがあり、お腹が空いても安心だ！



自慢のプライズコーナー 筐体の背面にも気を使ったレイアウトに注目だ!!



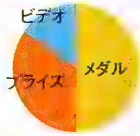
新しいお店だけに店内はとても清潔！ 豪華なマシンがかもし出す華やかな雰囲気に、心もウキウキ

スタッフより

県内随一を誇るプライズコーナーでは、さまざまな景品を取りそろえて、ご来店をお待ちしております。来店するたびにポイントがたまるスタンプラリーや、毎週開催しているキッズカードゲーム大会、メダルのサービスなど、イベントも盛んです！

エンターテインメントの殿堂！

ラウンドワンスタジアム上尾店



住 埼玉県上尾市平塚971-1
☎ 048 778-3411
営 10：00～24：00 土曜9：00～24：00 日曜8：00～24：00
HP http://www.round1.co.jp

DB「大きなビルの中にゲームコーナーをはじめ、ボウリング、カラオケ、スポーツ施設など、さまざまな娯楽がギッシリだ。こりゃ、1日かけても遊びきれるかどうかわからないな（笑）」
ミスX「メダルゲームが中心と思いきや、ビデオゲームの台数もかなりのものです！」



上尾駅から離れているため、車での来店がオススメ バスなら「西原バス停」で下車



メダルコーナーは吹き抜けになっており、開放感が漂う ゆったりとした気分で遊べるぞ





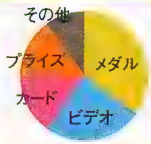
QMA4 や 麻雀格闘倶楽部5 、そして 三国志大戦2 、WCCF などに人気が集中！

スタッフより

メダルコーナーには『グランドクロス』をはじめ、大型マシンがズラリ！ プライズコーナーには40台を超えるキャッチャーマシンに人気景品を取りそろえ、ご来店をお待ちしております。県内最大級のアミューズメントスペースをご堪能ください！

人気ゲームが安く遊べる！

ゲームモアイ上尾店



住 埼玉県上尾市大字平塚2518 1
☎ 048 771 1612
営 10：00～24：00 日曜9：00～24：00
休

DB「活気に満ち溢れたお店だなー！ 雑多な雰囲気がいかにもゲーセンという感じで、何だかワクワクしてくるぜ!!」
ミスX「ビデオゲームが普通の硬貨だけでなく、店内で貸し出されているメダルでもプレイできるようになっているのが特徴です。100円で2枚、300円で7枚、500円で15枚借りることができ、他店よりも安価にゲームを楽しめますよ！ これはにぎわうワケです～♪」

スタッフより

お子様から大人まで楽しめるよう、他店と比較してとてもリーズナブルな価格設定が自慢です。また、みなさまがご満足いただける、さまざまなイベントやサービスを実施いたしております。上尾にお越しの際は、ぜひご来店くださいませ！



1Fはメダルゲームやプライズ、キッズ向けカードゲームなどが楽しめる



2Fは「三国志大戦2」や「GCB」、「イニシャルD4」などの大型筐体をはじめ、ビデオゲームや音ゲーがメイン 月イチで格闘ゲームの店内大会も開催されているぞ



この看板と、付近にあるマルエツショッピングセンターが目印だ 闘劇の予選開催店舗でもあり、格闘ゲームの対戦は連日盛況！



音ゲーコーナーは、上尾の音ゲーファンがすべて集まっているのでは？ と思わせるほどのにぎわいを見せる ギャラリーがとても多く、プレイヤーの気合も充実!?



大型筐体 プライズ ビデオゲーム キッズカード スロット メダル レトロゲーム その他



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ！ 特に「山形」、「福井」、「島根」、四国の「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてください！ あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年
4月27日(火)
当日消印有効

[illegible]
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

∵雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

KONAMI様ご提供

GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD
コンポーザー&デザイナーサイン入りステッカー　各2名様

1 ピック(泉 陸奥彦 愛用モデル)、サイン入り台紙セット　3名様



2 「BOBBY SUE AND SKINNY JIM」(tQy)



3 「Infinite」(TOMOSUKE、K-GO)



4 「しかられ日和」(小野秀幸、Handsome JET)





5 ポップンミュージック文化祭 オリジナルバッグ、オリジナルミラーセット 5名様

※色は選べません。



6 PS2版 DDR SuperNOVA サントラセット特典フロアパネル型フリースブランケット(ひざ掛け毛布) 3名様

※画像はイメージです。

7 フィギュメイト プライズコレクションVol.2 2名様

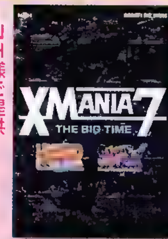


8 Bigドール・アロエ 2名様



INH様ご提供

9 DVD『XMANIA7』 3名様



サンライズ様ご提供

10 「アイドルマスター XENOGLOSSIA」ポスター 2名様



セガ様ご提供

11 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様



12 セガネットワーク対戦麻雀MJ3エボリューション女流プロ雀士サイン入りポラロイド 3名様



13 「セガネットワーク対戦麻雀 MJ3エボリューション」女流プロ雀士サイン入りMJメンバーズカードセット 2名様



14 新世紀エヴァンゲリオン EX大冒険 フィギュアfeat.八雲剣豪セット　2名様





15 ツバサクロニクル トコトコモコナ KCMセット 2名様

ダーツライブ様ご提供

16 Harrows PIRATE カードセット 3名様



タイトー様ご提供



17 アクエリアンエイジ オルタナティブ ポスター、スターターパックセット 2名様



18 PS2用ソフト タイトーメモリーズ2 下巻 2名様



19 キャッチ・ザ・ドッツ ロードランナーセット 1名様

ナムコ&バンダイナムコゲームス様ご提供



20 ナンジャタウン パスポート 5組10名様



21 PSP用ソフト 機動戦士ガンダムSEED 連合 VS. Z.A.F.T. PORTABLE 1名様

ハムスター様ご提供

22 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜 販促ポスター 10名様



タイトー様ご提供

23 ルパン三世 不二子DXフィギュア 〜ファッショナブルコレクション〜セット 2名様



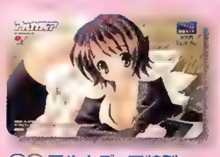
24 仮面ライダー電王 ビッグサイズソフビフィギュア インプリスターセット 2名様



編集部提供

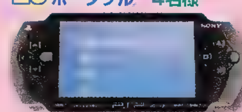


25 beatmaniaIIDXシリーズ 人気デザイナー描き下ろし付録ポスター 折り目無し2枚組セット 10名様



26 アルカディア特製 図書カード 10名様

28 プレイステーション・ポータブル 4名様



※色は選べません。

27 プレイステーション2 1名様





enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。


PlayStation 2
世紀末覇者降臨
ついにプレイステーション2に登場。
北斗の拳
審判の双蒼星 拳豪列伝
"プレイステーション2"オリジナルモード搭載!!
あの名場面が復活!熱い闘いの歴史をたどれ
決めろ!一撃必殺奥義!死兆星システム!!
相手の死兆星が輝く時、一撃必殺奥義で一瞬にして敵が倒せる!!
ゲームと映像DVDがセットの2枚組
特典オリジナルDVD同梱「一片の悔い無し!新世紀映像集」
新時代の救世主はワイヤ!
Starter's Guide
北斗の拳ゲーム年代記
「21世紀のケンシロウ決定戦」
プロモーション映像集
©武論尊・原哲夫/NSP 1983 ©東映アニメーション ©SEGA 1986
NOW ON SALE !!
メーカー希望小売価格 6,800円(税込7,140円)
ジャンル 2D対戦格闘
CERO B 12才以上対象
PlayStation 2
北斗の拳 審判の双蒼星 拳豪列伝
強敵にのみ捧げよう!
応募締切:4月28日(当日消印有効)
北斗・南斗激突キャンペーン実施中!
秘孔を突くキャンペーングッズの数々!!
ソフトに同梱されているアンケートハガキで応募しよう!
※厳正な抽選の上、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
【北斗賞】
「北斗の拳 ~審判の双蒼星 拳豪列伝~」仕様
皮ベスト 1名様
ドッグタグ 3名様
ハート様気絶用棍棒(サイズ約45mm) 9名様
【南斗賞】
"PLAYSTATION 3"(HD 60GB) 1名様
ソニー製ポータブルDVDプレイヤー 3名様
ソニー製ウォークマンSシリーズ 5名様
さらに外れてしまった方へダブルチャンス!
【ユリア(南斗最後の)賞】オリジナルQUOカード 200名様
「北斗の拳 ~審判の双蒼星 拳豪列伝~」に関する情報やキャンペーンの情報はここをチェック!
公式サイト http://hokuto-no-ken.sega.jp/

『北斗の拳』ファン必携の一品！

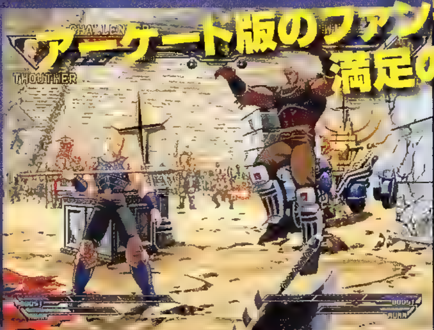
アーケードを震撼させた あの激闘がPS2で帰ってくる!!

[illegible]～[illegible]拳豪列伝～
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]対戦格闘
■発売日 [illegible]07年3月29日(発売中)
■標準価格 [illegible]140円(税込)
■対応ハード プレイステーション2
[illegible]哲夫 /NSP 1983, 版権許諾証 GA-307

漫画を熟読していた原作ファンはもちろん、あらゆる2D格闘ゲームのシステムを内包したゲームシステムでプレイヤーたちを魅了し、震撼させたタイトル『北斗の拳』がついにPS2専用ソフトとして登場。開発チームのこだわりによって、原作の世界観やテイストを損なうことなくゲームに注いだクオリティは、「アルカディア大賞」にてベスト演出賞を獲得するほど。アーケード版と比較してもまったく遜色のないプレイ感覚と対戦モードはもちろんのこと、家庭用ならではのオリジナルモードも複数追加されておりボリューム満点。

街での対戦には踏み込めなかったプレイヤーも、百戦錬磨の猛者たちも、速やかに購入して世紀末に愛を取り戻せ！

アーケード版のファンも満足の完成度!!



移植度満点、納得の「アーケードモード」に加え、限られた体力でどこまで勝ち続けられるかを競う「サバイバルモード」や、メモリー機能搭載の「トレーニングモード」と、モードが多彩！

原作の名シーンを再現して歴史を紡げ!!
～ヒストリーモード～

PS2版用に追加されたモードの中でも注目したいのは、プレイヤーの操作で原作に登場した名シーンを再現する「ヒストリーモード」だ。名場面を再現すると年表に北斗の歴史が刻まれていき、名シーンのグラフィックが保存されていくのだ。クリアするためだけでなく、プレイ時ののめり込み度をアップさせるためにも、原作本を熟読して準備せよ！



ケンシロウ対シンのあの場面なら……

ケンシロウの背負った「七つの傷」が刻まれる瞬間を、シンの一撃必殺奥義、南斗翔鷲屠脚で再現！



超豪華!! 同梱の特典DVDも見逃すな!!

充実しているのはゲームの内容だけではない！　ソフトに同梱されている特典DVDには、『北斗の拳』の魅力を凝縮した映像集や、この特典のために収録された特別企画のバラエティコンテンツなど、このソフトを入手しなければ見られない映像が満載。コンテンツは右のリストでチェックされたし。

チェックポイントとして挙げたいのは、DVDに収録されている本作のPVのBGMが、浜崎あゆみのバックを務める国内トップのギタリスト、野村義男の手によるオリジナルバージョンという点。これは聞くしかない！

同梱DVD『一片の悔い無し！新世紀映像集』コンテンツ一覧

新世紀の救世主はオレだ！『21世紀のケンシロウ決定戦』	『北斗の拳』大好き芸人＆有名人たちが、さざまなな試練を乗り越え“リアルケンシロウ”を目指すバラエティ。
[illegible]	本作や『真救世主伝説 北斗の拳』シリーズのPR映像集。
北斗の拳　ゲーム年代記	『北斗の拳』関連ゲーム20タイトル以上を紹介！
[illegible]	初級者でも安心のチュートリアル＆模範プレイ映像集。

北斗といえばこの男!?



「21世紀のケンシロウ決定戦」に、プロレスラー・佐々木健介が参戦。「その北斗は違う北斗だろ！」と、思わず画面にツッコミを入れてしまうこと間違い無し。



SEGA MARK Ⅲから現在へと続いてきた『北斗の拳』ゲーム化の歴史が一目で分かる映像も収録。今では入手困難なソフトばかりなので、資料的価値は高いぞ。

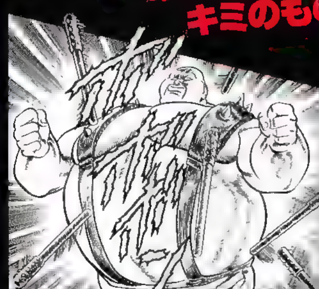
マニアもうなる映像満載!!

購入者キャンペーンでレアグッズをゲット!!

購入者に抽選で豪華プレゼントが当たるキャンペーン（左ページ参照）の中で、注目したいのが「北斗賞」のラインナップ。レザー＆シルバーを始めとした服飾、彫金、造形技術で有名なJAP工房謹製のアイテムが入手できるとあれば、応募しない手はない。特にハート様気絶用棍棒は、ファン垂涎の一品だ！

あの棍棒がキミのものに!!





『北斗の拳～審判の双蒼星 拳豪列伝～』仕様
ハート様気絶用棍棒（9名様）

※危険なので人には投げないで下さい

番外世紀末 アルカディア読者的に気になるのが、連続技や攻防のテクニックなど、アーケードで培った技術を反映できるかどうかだろう。結論からいえば、アーケードで可能だった連続技やテクニックはほぼ間違い無く再現可能だ。相手に取らせる行動を記録できたりと、トレーニングモードも搭載しているので、ここでさらにテクニックを磨いてはどうかな？

最新情報を吸収して戦力アップ！

ARCANA HEART アルカナハート



©EXAMU Inc

アルカナハート／アルカナハート FULL！
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年12月（稼働中）／2007年4月中旬予定
■使用基板：－

新バージョン『アルカナハート FULL！』の稼働が決定した本作。キャラ別攻略にて主要な変更点を掲載しているので、チェックしてみてほしい。

※本記事は新バージョン主要変更点以外、『アルカナハート』を元に作成しています。

特殊な状況を理解して勝利につなごう！ システム応用術



ここでは、少し複雑な相殺とガードキャンセルのシステムを解説しちゃうよ♪　活用法も写真で紹介するから、戦術に取り入れちゃおー♪

ガードキャンセルの使い方を見直す

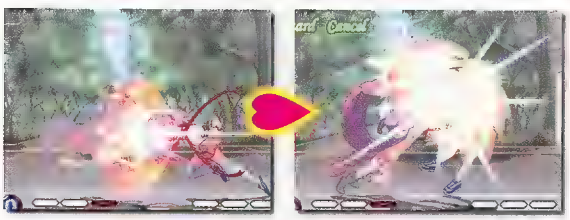
動作開始から無敵かつ相殺判定を持つガードキャンセル➡＋Dは、相殺が起こらないと23フレーム目まで通常技を出せないが、必殺技なら11フレーム目から出すことが可能。単純に、ガード硬直を減らしつつ接近（～反撃）する手段として使えるのだ。

実際には、ガード硬直が長く反撃を狙いにくい技に対して効果的。ガード後に五分程度の技でも、ガードキャンセル➡＋Dから発生の早い必殺技を出せば、反撃として決まる場合が多い。なお、超必殺技も同じタイミングで出せるが、暗転を見てからホーミングキャンセル（⬅＋D）で回避されやすく、この使い方には不向き。

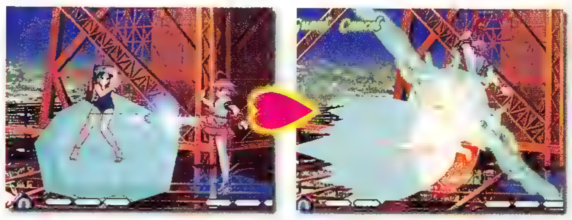
また、前進中の相殺判定を最大限に利用するテクニックもある。ガードキャンセルはガード硬直中ならいつでも使用できるので、出すタイミングを遅らせれば、その分だけ遅くまで相殺判定を残すことができる。

このテクニックが有効となるのは、通常技Ⓙ▶空中ダッシュ攻撃や通常技Ⓒ▶発生の遅い必殺技といった、連続ガードにならないが割り込みにくい連係。最速でガードキャンセル➡＋Dを出すと、相殺せずにすれ違ったり終わり際に攻撃をくらってしまうような連係でも、遅めに出せば相殺を起こすことができるのだ。

なお、「ガードキャンセルが出るのはヒットストップが解けた後」という点には注意。密度の濃い多段飛び道具などは、途中でガードキャンセルを使うことができない。



例えば、はぁとの鉄拳ぱんちをガードした後、素早くガードキャンセル➡＋D～発生の早い必殺技と出せば、反撃として決められるのだ。



ジャンプキャンセルする技に対してガードキャンセル➡＋D。最速だと空中ダッシュ攻撃とすれ違ってしまうが、遅めに出せば相殺を起こせる。

相殺発生後の状況を知る

相殺後は6フレーム間、さまざまな行動でキャンセル可能。ジャンプやバックステップといった移動系の行動でもキャンセルできるが、ガード、前後移動、投げは不可能。また、地上のみ相殺した技と同じ技ではキャンセルできないので注意。

相殺後はガードでキャンセルできないが、空中なら空中バックダッシュや2段ジャンプで、地上ならハイジャンプでキャンセルすれば、瞬時にガードが可能となる。また、相殺後に超必殺技を出すと、発生が通常より早くなる。無敵時間が無い超必殺技でも、通常技に打ち勝ちやすいぞ。

攻撃発生前の相殺判定で相殺を起こしつつキャンセルしなかった場合、攻撃判定が発生するかは、技によって異なる。必ず発生する技、発生しない技、相殺のタイミングによって変わる技、の3種類があるのだ。

また、相殺後のキャンセル可能な特性は、キャンセルしなければその技を当てた後も残る。6フレーム以内に技が当たれば、当てつつ各種行動でキャンセル可能だ。



相殺後の超必殺技は、発生が早くなるためつぶされにくい。だが、相手が何も技を出していなかった場合は、暗転を見てから⬅＋Dなどで回避されやすい。

ガードキャンセル➡＋Dによる相殺後

[illegible]



[illegible]

➡＋D側の通常技	勝敗	相手側
2F	×-○	2F
2F	△-△	3F
3F	×-○	3F
3F	○-×	4F
4F	△-△	4F
4F	○-×	5F
5F	×-○	5F
5F	△-△	6F
6F	×-○	6F

あるかなひみつメモ
●各種略号の見方：[]＝アルカナコンボでのつなぎ、Ⓒ▶＝キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。
●相殺後の状況補足：地上のレバー「⬅&ニュートラル」と「⬅」、「⬉&⬇」と「⬉」は内部的に別の技と認識されているため、地上技での相殺後も、レバーを入れ替えれば同じ技を出せる場合がある。

苦手意識を克服しよう！

アルカナ悩み相談所



今回は『アルカナハート』の中でも特殊な能力を持つ、きらへの対策を紹介するわ。連係の対処法はもちろん、弱点も覚えておくのが大切よ。

VS. きら

弱点を突いた防がれにくい攻めで体力を奪い、守勢時は要所での二択を効率良く回避しよう。

徹底的に弱点を突け！ ～立ち回り～

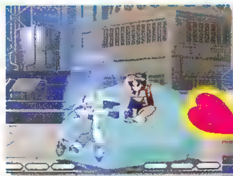
対きら戦で重視したいのが、そのやられ判定の大きさを突いた攻め。

特に、しゃがみ状態から立ち状態に移行するときは、非常にめくりやすい。やや近めで通常技Ⓙ➡空中ダッシュから発生の遅めなCなどを出せば、多くのキャラでめくり攻撃になるのだ。割り込まれにくく正面ガードになりやすい空中ダッシュ AorBを交ぜ、ガードを揺さぶろう。

また、接近戦では投げも有効。きらは投げられ判定が大きいため、フロントステップや密着状態からA攻撃を当てた後、その場で投げを決められるのだ。通常技の発生が遅いため、コマンド投げ以外では割り込まれにくいのもポイント。レバー入れ投げでガードを崩し、起き攻めでめくりを狙うのが理想的な展開だ。

立ち回りで使われるきらの➡＋Cは、ガード後きら側が有利。打撃と投げの二択を迫られやすいポイントなので、しっかり対処したい。

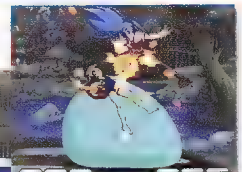
発生が3フレーム以下の技を持っているキャラは（欄外参照）、それを出すのが有効。無敵時間のあるアルマゲドンバスター以外はつぶすことができる。発生の早い技が無いキャラやアルマゲドンバスターに対しては、間合いが遠ければバックステップ、近ければハイジャンプからのガードで対処したい。ハイジャンプの予備動作中はジャンプと違ってガードが可能なので、⬉⬊⬉などと素早く入力すれば、投げはジャンプで回避でき、打撃はガードできるのだ。



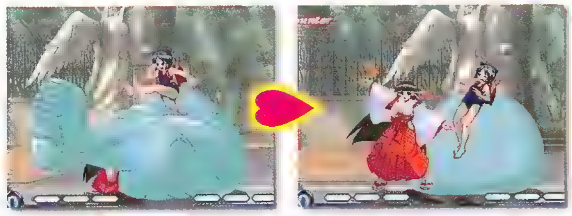
近距離でフロントステップからA攻撃をガードさせれば、前進せずにその場から……、



投げが届く。焦ってホーミングキャンセルにならないよう注意。



ジャンプするまでが遅いため、空中ガードで逃げられにくい。徹底的に弱点を突け！



➡＋Cをガード後は、発生の遅い技を出すと投げと打撃の両方に負けてしまう。発生が3フレーム以下の技があるキャラは、そこから連続技を狙おう。

読み勝ったときはきっちり対処 ～画面端の起き攻め～

主に愛や土のアルカナで使われる、画面端できら様ドライバーを決めた後の起き攻め。一気にK.O.される可能性があるため、対処法は必須だ。

まず、愛のアルカナでロズ スフェラを撃ってからの二択だが、これはハイジャンプからのガードで対処可能。起き上がり直後にハイジャンプしつつ、ロズ スフェラに合わせてガード（⬅or⬉）を入力すれば、投げは回避、打撃はガードできるのだ。

土のアルカナで要石を出してからの二択は、安全な対処法が無い。ジャンプ～空中ガードで投げを避けるか、ガードして打撃を防ぐかのどちらかになる。投げをジャンプで回避～要石を空中ガードした後は、そのまま着地すると再度二択を迫られるので、ガードキャンセルからジャンプ攻撃をガードさせ、攻守を入れ替えたい。なお、ガードキャンセル➡＋Dから発生の早い空中技を出せば、投げのスキに決まる場合もあるが、相手がスキの小さいCきら様ドライバーを使っていた場合、発生4～5フレーム程度の技でないと間に合わない。



ハイジャンプからロズ スフェラに合わせてガードを入力すれば、ジャンプの予備動作中に地上でガード。その後のしゃがみBなどもガードできる。



要石を空中ガード後は、ガードキャンセルで攻守を入れ替えたい。発生の早い空中技があれば、素早く➡＋Dからそれを出せば硬直に決めることも可能。

ワンポイント悩み相談 VS. 神依

スキが小さく、ガードしても反撃できないA闇閃。発生が早いため、ダウン回避をキャンセルして出すことで起き攻め防止にも使われる。

これを読んだら、まず落ち着いてガード。1段目をガード後にガードキャンセル⬅＋Dで2段目を回避すれば、反撃を狙うことができる。最速でガードキャンセルをすれば、発生の早い通常技で反撃できるぞ。また、2段目までガード後、P064にあるガードキャンセル➡＋D～必殺技で反撃するのも有効だ。



通常技で反撃するには、素早いガードキャンセルが必要。反応できるよう集中したい。

ワンポイント悩み相談 VS. このは

ガードキャンセル⬅＋Dからの苦無は、ガードしても攻守を入れ替えられてしまう厄介な技。⬅＋Dで回避すれば反撃を狙えるが、角度がゆるやかなC苦無は回避しにくく、引き付けてから⬅＋Dを出す必要があるので注意。

また、使われそうなポイントで垂直にジャンプキャンセルをしておけば、回避しつつ反撃できる。アルカナコンボで遅めに立ち技を出せば、出始めをつぶしやすいことと併せて覚えておこう。



B苦無を多用する相手には⬅＋Dから反撃。大きな反撃を狙うならジャンプで回避だ。

あるかなひみつメモ
●きら対策補足：はぁと、冴姫、神依、このは、舞織、美凰は、立ちAの発生が3フレーム以下（このはは2フレーム）。リリカ、リーゼロッテは立ちA、しゃがみA共に発生3フレームだ。また、空中技で特に発生が早いのは、はーとふるぱんち（2）、すっごいはーとふるぱんち（4）、リア・ファイル（4）、逝斬（5）、ハリケーンスパイラル（4）、襲い来る地獄の制裁（5）など（カッコ内は発生フレーム）。

アルカナ活用講座



塵染の意を極める

バックステップにやられ判定のある残像が付く塵染の意は、防御手段として優秀。本体に届く攻撃は無効化できないので、遠めからの空中ダッシュ攻撃や地上技に合わせよう。また、ガードキャンセル➡＋Dでの相殺後、ボタンを1回押して着地後に(P064参照)出すのも有効だ。相手が技を出していれば無効化できる。



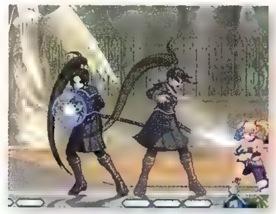
相手の攻撃を無効化した後は、リーチの長い技で反撃しよう。

そのほかの能力

虚空の意は、地上の➡＋Dが特殊な動作になるもの。実際には「動作開始から少し後に一定距離先へワープ～通常の➡＋Dと同じような移動」という流れになっている。相手をすり抜けられるためガードの揺さ振りに使えるが、ほとんどのキャラの基本的な連続技が不可能になるのが難点。

因果の意は、↘＋Cや➡＋Cの最大タメが残像を設置するようになる技。ガード崩し能力は無くなるが、自分と残像で相手を挟み込むようにすれば、➡＋Cヒット時に追撃を狙いやすい。また、相手を画面端に追い詰めた場合、↘＋Cや➡＋Cのスキが小さいキャラは、連発することで連続ガードにすることが可能。これだけでは切り返されやすいが、先端がギリギリ届く位置から連続ガードにならないような出し方をすると、動こうとした相手にヒットしやすい。

無量光の意は、時限式で相手を無防備にする技。ゲージを使って追撃を伸ばせば、起き上がり直後に発動させることが可能。最後に各種受け身が取れない技を使えば、タイミングをずらされないため特に有効だ。



➡＋C(最大タメ)を連発。先端を当てればなかなか強力?

アルカナ活用講座



けん制と連続技

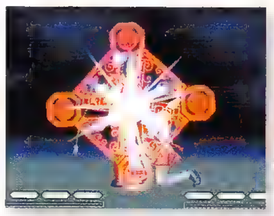
火仙弋は斜めに放つ飛び道具で、中～遠距離で気軽に使える。火孔覇は多段ヒットする飛び道具で、威力が高く追撃が可能。ほとんどのキャラで連続技のダメージアップを図れる、優秀な超必殺技だ。

近距離では、ガード不能の➡or↘＋C(最大タメ)が崩し手段に使える。⬅＋Dで回避される危険性はあるが、↘＋Cならホーミングキャンセルから追撃が確定する。また、↘＋Cのスキが小さいキャラは、ホーミングキャンセルをせずに垂直ジャンプ→⬆＋Dから追撃が可能。この場合は連続技中にホーミングゲージが回復するので、その分を連続技に回せるぞ。

無敵技で返り討ち

出始めから発生後まで続く無敵時間と、大きな攻撃判定を持つ轟天焦。威力は申し分無いので、切り返し手段として活躍する。特に無敵技を持たないキャラは重宝するはずだ。

相殺が起こらないので、ガードキャンセル➡＋Dから出したり、相手の超必殺技の暗転を見てから出すのが強力。素早く正確に入力しよう。

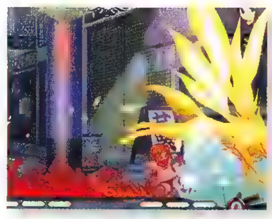


暗転を見てから轟天焦で迎撃。どのキャラでも活用できる。

画面端の連続技と連係

空中火仙弋は、画面端で空中連続技に使えばさらに追撃可能。特に↘＋Cで浮かせた後などは、AⒸ火仙弋→{BⒸ火仙弋}×2などと決められるので、研究する価値があるぞ。

また、画面端の相手に插翅大聖をガードさせれば、➡or↘＋C(最大タメ)が確定。レバー入れ投げで位置を入れ替えつつ狙うのが実戦的だ。



起き上がりに插翅大聖を重ねての↘＋C(最大タメ)は回避困難。

アルカナ活用講座



ミルワールからの拾い

相手と自分の位置を入れ替えるミルワールは、立ち回りで使うよりも連続技に組み込むことで真価を発揮する。➡＋Cなどの壁に吹っ飛ばす技や、高い位置で地面にたたき付ける技を決めつつ、キャンセルでミルワールを発動すれば、相手の吹っ飛ぶ先に回り込んで追撃を決められる。相手が自分に向かって吹っ飛んでくる形になるので、至近距離から空中連続技をたたき込めるぞ。

これを最も生かせるのが舞織。割り込みに重宝する街風駆けヒット後、すぐにミルワールを出して先回りすれば、立ちBなどで拾うことが可能だ。相手の技がA攻撃なら相打ち後でも間に合うので、積極的に狙っていこう。ほかのキャラも、壁に吹っ飛ばす技Ⓒミルワールから追撃が間に合うことが多いので、試してみるといい。



壁に吹っ飛ばす技からミルワールで先回りして追撃! ただし、壁が近いと入れ替わる前に壁受け身を取られるので不可能。

連続技中に毒を付加

アンプワゾネは一部の技から連続技に組み込め、さらに追撃可能。連続技に毒ダメージを上乗せできるぞ。舞織の桜花の舞→雷呻落とし後や、きらの江古田式ロケット砲後などが狙い目だ。また、リリカならハリケーンスパイラルの1段目をホーミングキャンセルすれば、アルカナフォース発動→通常技による追撃で毒を与えられる。



発生の遅いアンプワゾネだが、ごく一部の技から連続ヒット。

あるかなひみつメモ ●**アヌトゥパーダ補足:** 無量光の意を連続で決めた場合、最初のタイマーが優先される。何度も決めて時間を稼ぐことも可能だ。 ●**ランゴン補足:** 画面端でのレバー入れ投げ→插翅大聖の連係は、空中ガードされても↘+C(最大タメ)が確定。 ●**ディウー・モール補足:** アンプワゾネは相殺が起こらず、相手の攻撃で消されることが無い。通常の飛び道具を消した場合、攻撃判定は残るぞ。



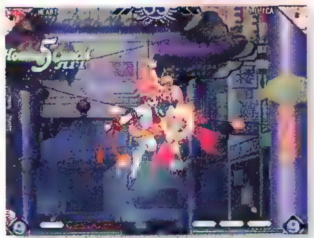
リボンCの長い空中復帰不能時間を生かせば、空中技から空中ダッシュループに持ち込める。少しでも多くの体力を奪おう。

Text: [illegible]

連続技を細かくパワーアップ

Ⅰは、主に相手のジャンプ攻撃を立ちBなどで相殺した後に狙う連続技で、前号で紹介したものより高難度＆高威力。ホーミングキャンセル後は、少しだけ遅らせて←＋Bへ。その後は最速でジャンプキャンセルし、空中復帰不能時間が切れるギリギリまで待ってジャンプCを当てれば、着地後にフロントステップ～→＋Bで拾うことができる。

Ⅱは、中段の昇りジャンプAから狙う連続技で、前号のものよりわずかに高威力。ホーミングキャンセルは、↙の場合は最速で、→の場合は少し遅めに入力しよう。ジャンプC以降の追撃はⅠと同じだ。



Ⅰは←＋B後のジャンプCがポイント。早過ぎても遅過ぎても決まらないので、要練習だ。

新Ver.主要変更点速報

- ●ジャンプA：連続技の始動に使った際のダメージ補正を追加
- ●りぼんびーむ：フレーム構成を変更／攻撃判定を後方に拡大
- ●必殺きっく：発生を遅く
- ●愛の鉄拳ぱんち：相殺が起こらないように
- ●すっごいはーとふるぱんち：1段目がキャンセル不能に

連続技

Ⅰ （空中の相手に）立ちAⒿ▶【A→C】Ⓗ▶（↑＋D）→ジャンプ中←＋BⒿ▶C→※（着地）フロントステップ～→＋BⒿ▶低空空中低空ダッシュB→（着地）→＋BⒿ▶低空空中ダッシュ【A→C】→（着地）フロントステップ～立ちCⒿ▶低空空中ダッシュ【A→C】→（着地）フロントステップ～立ちAⒿ▶【A→B→←＋B】Ⓙ▶【B→下方向＋C】

Ⅱ 昇りジャンプAⒸ▶A空中はーとふるぱんちⒽ▶（↙or→＋D）→ジャンプC→（Ⅰの※以降と同様）



至近距離での昇りCフラガラッハは、中段かつめくりガードに。起き上がりに重ねてガードを崩し、その後の攻めにつなごう。

Text: [illegible]

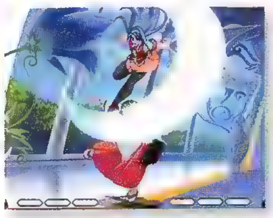
フラガラッハで起き攻め

至近距離でジャンプ直後にCフラガラッハを出すと（→↓↘↗＋Cが出しやすい）、相手を跳び越してめくりになる上、神依、このは、リリカ、リーゼロッテ以外にはしゃがまれても当たるため中段としても機能する。ガードされても反撃を受けにくいので、起き攻めの選択肢として優秀だ。

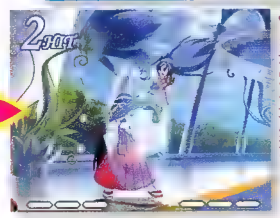
めくりでフラガラッハをヒットさせた後は、相手が逆向きの状態でダウンするため、ダウン回避をした場合はこちら側に向かって来る形になる。ダウン回避を確認したら、その終わり際に投げを狙っていこう。

相手がダウン回避をしないようなら、ダウン追い打ちでしゃがみBを決めよう。しゃがみBはハイジャンプでキャンセルが可能なので、ダウン追い打ちからハイジャンプキャンセル→低空空中ダッシュとすれば、相手の起き上がりにジャンプBを重ねられる。攻めを持続できるので、優秀な起き攻めといえる。

ただし、きらに対してはめくりにならないので使えないことに注意。



至近距離の昇りCフラガラッハは、めくり＆中段攻撃に。



相手がダウン回避をしないようなら、ダウン追い打ちでしゃがみBを決めつつ攻め込もう。

新Ver.主要変更点速報

- ●ジャンプ中↑＋C：のけぞり時間とガード硬直時間を短縮
- ●オルナ：空振り時＆ガード時はそのまま着地するように／ヒット時、相手が地面でバウンドするように
- ●クラウ・ソラス：ボタンによる性能差を大きく
- ●リア・ファイル：地上版の前進距離を短縮／多段部分の吹っ飛び属性を変更



今回はガードキャンセル→＋Dを使った新たな切り返し手段と、新着の連続技を紹介する。その技術に磨きをかけよう。

Text: MVP

優秀な切り返しと新着連続技

神依のガードキャンセルといえば←＋D→逝斬が強力だが、警戒されやすいのも事実。←＋Dで回避されると、手痛い反撃を受けてしまう。そこで、ガードキャンセル→＋Dから素早くA閻間を出す切り返しも覚えよう。ガードキャンセル→＋D後は、相殺しなくても必殺技なら早い段階で出せる上、A閻間は発生が5フレームと早いので申し分無い。暗転が無いので、←＋Dで対応されにくいのも利点だ。

Dを押した後に閻間を入力すると←＋Dに化けやすいので、入力は←↙↓↘→＋D～Aがオススメ。火のアルカナなら、A閻間（2段目）Ⓒ▶火孔覇とつなぐことで一気に体力を奪えるぞ。



ガードキャンセルからA閻間で切り返す。相手の攻撃の切れ目が狙いどころで、特に突進技に対しては、反撃として決まることが多い。

なお、ガードキャンセル→＋DからC斬封を出すのも面白い。相手がガードキャンセルを見て出す通常技は、C斬封で当て身できるものが多いのだ。

新着連続技は、画面端かつ火のアルカナ限定。↑＋C（最大タメ）→垂直ジャンプ↑＋D→【A→B】Ⓒ▶火仙弋→AⒸ▶火仙弋→BⒸ▶火仙弋→CⒸ▶火孔覇→空中ダッシュBⒿ▶→【B→C】Ⓒ▶C天鎖で、最初のジャンプAを高めに当てることと、空中ダッシュ後のBは遅めに出すのがコツ。最初の拾いを変えると対応キャラが増える。

新Ver.主要変更点速報

- ●閻間：1段目の攻撃判定を削除
- ●斬封：攻撃発生前のホーミングキャンセルを不可能に／空中版空振り時、動作終了前に着地すると着地硬直が発生するように
- ●業刎：着地後の硬直時間を延長／ヒット時、相手が地面でバウンドするように
- ●逝斬：通常のたたき付けに
- ●枯霊：出始めに攻撃判定を追加

あるかなひみつメモ ●はぁと補足：A空中はーとふるぱんちは発生が早いため、相手の空中連続技をアルカナフォースで避けた後の反撃に最適。ヒット後は↙＋Dから追撃を。 ●冴姫補足：立ちCは出始めに空中判定となる瞬間があるため、投げ対策としても活用できる。 ●神依補足：C斬封成功後は、すぐに→＋Dでキャンセルして地上連続技、または反撃技ヒット後に→＋Dでキャンセルしてしゃがみ Aで拾おう。



ギーァを使った立ち回りと連続技

立ち回りの強化に最適なギーァ。遠距離でズィヒェルやマルテルンをためた後、手裏剣や苦無でけん制するのが基本となる。相手が飛び道具をかいくぐって近付いてきたら、ためておいた影を発動してカバーするのだ。また、連続技の締めをジャンプ中下方向＋CⒸズィヒェルorマルテルン（ため）として、相手の起き上がりにAorBこのは隠れの術・地で移動しつつ影を発動し、ガードを揺さぶる起き攻めも非常に強力となる。

次に、マルテルンを活用した連続技を解説しよう。共に影が自分の近くにないと決まらないので注意。

Ⅰは空対空から狙うのが基本だが、しゃがみCⒸB疾風突きⒽ（➡＋D→【立ちA→立ちB】Ⓙから決めることも可能。マルテルンの発動タイミングがカギで、地面ギリギリで決めれば続く低空ダッシュ攻撃が低めに当たるため、Ⅱが可能となる。Ⅱはヒットストップの短い空中ダッシュBからⒽ（⬊＋D、すぐ離す）で着地し、➡＋Bからさらに追撃を決めるものだ。

新Ver.主要変更点速報

- ●ジャンプC：攻撃判定を縮小
- ●苦無：連続技の始動に使った際のダメージ補正を追加／硬直時間を延長
- ●土遁の術：潜り中は対打撃無敵に
- ●隼蹴り：落下スピードを上昇／ガード時、空中で再行動可能に／攻撃判定を強化／ヒット時も転がりへ派生可能に
- ●転がり：全体フレームを短縮／出始めに無敵時間を追加

連続技

Ⅰ（闇のアルカナ）ジャンプ【A→B→C】（Ⓒマルテルン〜ため）→AⒿ【C→下方向＋C】（→マルテルン発動）→※（着地）空中ダッシュC→➡＋BⒿ（垂直ジャンプ）【A→B→C→下方向＋C】

Ⅱ（Ⅰの※から）着地〜空中ダッシュBⒽ（⬊＋D）→➡＋BⒿ【A→B→C】（Ⓒマルテルン〜ため）→AⒿ【C→下方向＋C】（→マルテルン発動）→※（着地）空中ダッシュC→➡＋BⒿ（垂直ジャンプ）【A→B→C→下方向＋C】



時のアルカナの連続技

Ⅰは画面中央限定。➡＋D後は、相手に近付いたら素早く立ちAを出そう。➡＋C（最大タメ）や街風駆けからも同様の追撃が狙えるぞ。

Ⅱは、C飛計路翔けを相手から遠い位置に出すのが重要。1P側の場合、右寄りなら⬇⬊➡、左寄りなら⬇⬋⬅で出そう。無量光の意をヒットさせた後は、桜花の舞→雷呻落としを2セット決める。1回目の雷呻落としはフロントステップからBで出して多段ヒットさせ、2回目の雷呻落としは桜花の舞後すぐに出すこと。

Ⅲは、画面端で位置を入れ替えてA桜花の舞を決め続ける連続技。このはに入らず、さらにはA桜花の舞後を長めに前進→B雷呻落としに変える必要がある。なお、ヒット数が70を超えた辺りで空中復帰が可能となるため、この位置入れ替えは1回しかできない。2回目の画面端到達時は、A桜花の舞Ⓗ（⬅＋D）→AorB雷呻落とし→B桜花の舞Ⓒ退魔の瑞鶴→フロントステップ〜A桜花の舞で位置を入れ替えよう。

新Ver.主要変更点速報

- ●➡＋A、⬊＋A、⬊＋B：モーション＆性能変更
- ●立ち＆しゃがみB：攻撃判定を拡大
- ●立ちC：相殺判定を拡大
- ●桜花の舞：各種補正値を軽く／ヒット時の硬直時間を延長
- ●破魔の獅子吼：1段目も相殺が起こらないように
- ●神来社の矢：ヒット後、壁に当たる前に追撃しやすく

連続技

Ⅰ（時のアルカナ）ニュートラル投げⒽ（➡＋D）→【立ちA→立ちB】ⒸA桜花の舞〜

Ⅱ（時のアルカナ）桜花の舞Ⓗ（➡＋D）→C飛計路翔け→C雷呻落とし→無量光の意→B雪花の舞→B雷呻落とし→B雪花の舞→C雷呻落とし

Ⅲ（時のアルカナ、相手画面端付近）A桜花の舞（→立ちC空振り）→B雷呻落とし→（➡＋Dで左右入れ替え）→A桜花の舞〜



しゃがみBは必ず⬊で出す

しゃがみBはジャンプキャンセルができないため、連続技以外に使い道が少なかったが、レバーを⬊に入れて出すと、ジャンプキャンセルが可能になることが判明。これによってしゃがみA始動の連係が強化されるので、しゃがみBは必ず⬊方向で出そう。なお、しゃがみCを出す際に⬊＋Cが暴発しないよう、すぐにレバーを戻すクセを付けておきたい。

【しゃがみA→しゃがみB】でヒット確認をして、ヒット時はしゃがみCからの連続技、ガードされていた場合はジャンプキャンセルして相手のガードキャンセルを警戒するのが基本になる。ジャンプキャンセル後は、画面中央だと空中ダッシュをしても相手を跳び越しやすいので、ホーミング移動を使って攻めを継続させるのが有効だ。ジャンプ直後にニュートラルDからの攻撃を狙うか、前方ジャンプ→⬋＋Dで相手を跳び越しつつジャンプ攻撃を見舞おう。素早い判断が難しい状況では、その後の行動を絞っておくといい。

新Ver.主要変更点速報

- ●⬅＋A：しゃがみ攻撃へのアルカナコンボルートを追加
- ●しゃがみB：性能を均一化、ジャンプキャンセル不能に
- ●➡＋B：発生前の相殺判定を削除
- ●朱雀宝輪：キャンセルタイミングを早く
- ●四聖王道：前進スピードを上昇／発生を早く／吹っ飛び属性を変更
- ●天部仙掌：落下部分と接地部分が両方ヒットするように



しゃがみBは⬊で。これでジャンプキャンセルが可能となる。



ジャンプキャンセルを生かせば、ガードキャンセル対策をはじめに連係の幅が広がる。

あるかなひみつメモ ●このは補足：連続技Ⅰで低めに空中ダッシュCを当てれば、着地後の拾いを【立ちB→➡+B】に伸ばせる。　●舞織補足：➡+Dで相手と左右を入れ替えても、必殺技のコマンドは入れ替わる前（舞織が向いている方向）に入力する必要がある。　●美凰補足：しゃがみBジャンプキャンセルの判明により価値が低くなる立ちBだが、ダメージ補正が小さいため確定反撃時の始動技として優秀。



対戦攻略

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow

相殺後の攻防で優位に立ちやすいリリカ。今回は雷のアルカナ 相殺能力を生かした立ち回りと、ガード崩し手段を紹介！

Text:Age

雷のアルカナでの特殊な動き

リリカのしゃがみAは発生が早いため、雷のアルカナのフロントステップなどで相殺を起こした後、相手の技に打ち勝ちやすい。また、ハリケーンスパイラルは相殺後に素早く出すことで、無敵技以外のほとんどに打ち勝てる（詳しくはP064参照）。相手のジャンプ攻撃に↙＋C（タメ）やフロントステップを合わせ、相殺後にハリケーンスパイラルを出せば、空中の無敵技が無いキャラは、タイミングを合わせた後方ジャンプ～ガード以外では防ぐのが困難となる。

画面端では、↙＋C（最大タメ）を活用したい。リリカの↙＋C（最大タメ）は発生が21フレームと早く、キャンセルでフェアルグ ロルグ（↓↙←↓↙←＋D版）を出せば、ヒット時は連続技、ガード時は回復が困難な連係となる。ヒット後はニュートラルDで追い掛けて追撃しよう。なお、エムローン エナッドなら確実に回復が間に合わないので、 確実にダメージを与えたいときや、画面中央での↙＋C（最大タメ）後はこちらを。

新Ver.主要変更点速報

- 空中バックダッシュ：無敵時間を削除
- トルネードエッジ：落下中に空中で再行動が可能に
- ハイプレッシャー：スピードブレードorヒールカッターからの派生が不可能に
- アクセルスライドB：スピードブレードorヒールカッターに派生後、同技とハイプレッシャー以外の派生技を出すことが可能に

連続技

Ⅰ (雷のアルカナ)↙＋C(最大タメ)Ⓒ▶フェアルグ ロルグ(↓↙←↓↙←＋D版)→ニュートラルD→ジャンプBⒸ▶トルネードエッジ×3(A·A·A)Ⓗ▶(↑＋D)→BⒿ▶BⒸ▶トルネードエッジ×3 (C·C·C)Ⓒ▶ハリケーンスパイラル

Ⅱ (雷のアルカナ)しゃがみA×2Ⓒ▶ハリケーンスパイラル(1段目)Ⓒ▶フェアルグ ロルグ (↓↙←↓↙←＋D版、タメ)→ジャンプA→立ちBⒸ▶アクセルスライドF～ヒールカッター {～ハイプレッシャー→立ちBⒸ▶アクセルスライドF～ヒールカッター}×3～クイックエアⒿ▶B→[B→C]



対戦攻略

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

今回は高威力の新着連続技を紹介。これまで紹介したものより人形の着地位置が遠く、画面端に到達しやすいのもポイントだ。

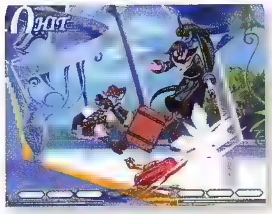
Text:OYZ

新着連続技解説

Ⅰは基本連続技の発展版で、入力に少しコツが必要。立ちA後のジャンプ【A（1段目）→B】は、先行入力を生かしてなるべく早めにつなぐこと。ジャンプキャンセルをする瞬間に、素早くA→Bと入力する感覚だ。

その後のジャンプ中下方向＋Cは遅めに入力し、直後に人形の立ちB攻撃を入力。ここでレバーを下方向に入力したままだと、人形のしゃがみB攻撃が出てしまうので注意。下方向＋C～レバーをニュートラルに戻してB、と素早く入力しよう

Ⅱは、主にガードキャンセル←＋Dから狙う連続技。ヒット確認しつつ決めることができ、ホーミングゲージがガードキャンセル分の1本だけで足りるのが強みだ。



下方向＋Cでたたき付け、人形立ちBで拾う。素早く入力しよう。

新Ver.主要変更点速報

- ベトルークの朱い涙：ホーミングキャンセル可能に
- 死に誘うゲベル：空中版の無敵時間を短縮
- 各種人形行動：被ダメージ時のダウン時間を短縮／「パーレは～軽やかに」中の移動速度を速く／C攻撃の各種補正値を重く、ダメージを増加／マーキング系攻撃後の硬直時間を短縮／「狂おしきベレン」の各種補正値を重く／空中版「抗えぬボイゲン」にバック転攻撃を追加

連続技

Ⅰ (人形収納時) [しゃがみA→立ちB→立ちC] Ⓒ▶C別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→立ちA (1段目) Ⓙ▶ {ジャンプ [A (1段目) →B→遅め下方向＋C]→人形立ちB攻撃ヒット→(着地)}×2→ジャンプ[A(1段目)→B→下方向＋C]

Ⅱ (人形収納時、火のアルカナ) 空中B別たれたゼーレ→ (着地) 火孔覇→フロントステップ～ジャンプ[A(2段目)→下方向＋C]→人形C攻撃ヒット→(着地)ジャンプ[A(1段目)→C]Ⓙ▶[A(1or2発目)→下方向＋C]



対戦攻略

安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko

空中での多彩な動きがキモとなる頼子。今回は、空中襲い来る地獄の制裁にスポットを当てて、戦術の幅を広げよう。

Text:OYZ

ハイジャンプを仕込む!

画面端からの脱出に有効なのが、A空中襲い来る地獄の制裁。相手の頭上を跳び越すように使うといい。

このときジャンプをハイジャンプにしておけば、A空中襲い来る地獄の硬直が解けた後、自動的に相手側へ向き直る。実戦では、A空中襲い来る地獄で跳び越してから、離れるように空中バックダッシュしてBを出すのがオススメ。追いかけてきた相手に空対空で打ち勝てることが多く、ヒット時は着地後にC襲い来る地獄の制裁＋αの追撃が狙えるのだ。

また、地上のAorB襲い来る地獄の制裁をガードさせた後、A空中襲来る地獄の制裁で跳び越すのもアリ。これで跳び越した後は、ホーミング移動からジャンプ攻撃を出すといい。



ハイジャンプからA襲い来る地獄の制裁を出せば、技後に向き直る。続けて技を出す場合、コマンドは最初の向きで(写真は↓↘→)。

新Ver.主要変更点速報

- →＋B：発生を早く／持続時間を延長／攻撃判定を拡大／空中ガード不能に
- 襲い来る地獄の制裁：A版の硬直時間を延長
- 降り注ぐ魔界の報復（強化版含む）：しゃがみガード不能に
- 生死を御する禁忌の魔術：硬直時間を短縮／投げ判定発生まで無敵に
- 世界を統べる魔王の威光：発生直前まで対打撃無敵に

しゃがみガードを崩す

B空中襲い来る地獄の制裁は、発生の早い中段攻撃。ジャンプ攻撃後のほか、地上戦にも取り入れたい。立ちBなどをジャンプキャンセルしつつ昇りで出せば見切られにくいぞ。

あるかなひみつメモ

●リリカ補足：連続技Ⅱは、ホーミングゲージを使わない連続技。フェアルグ ロルグは当てず、ジャンプAは降り際に当てよう。 ●リーゼロッテ補足：連続技Ⅰの2ループ目で画面端に到達したら、下方向+Cをホーミングキャンセルし、画面端のループに持ち込もう。 ●頼子補足：上記写真の解説でも触れたが、キャラの左右が入れ替わっても、コマンド入力は自分の向き準拠なので注意。



対戦攻略

大道寺 きら
Daidohji Kira

[illegible]投げ技でダウンを奪った後[illegible]切られにくい起き攻めと、パルティニアスを活用した強力[illegible]していくぞ。

Text：ハメコ。

ホーミング移動でめくる

画面中央でのきら様ドライバー後は、前方ジャンプ直後に⬋でホーミング移動し（D押し続け）、下方向＋Cを重ねる起き攻めが有効。相手の頭上付近に到達後、⬉or⬇で軌道制御しつつ技を出せば正面ガード、⬉ならめくりとなるのだ。見切られにくい上、ヒット時はしゃがみBから連続技をたたき込める。この起き攻めは、大道寺バンカーバスター、脳天直撃バックドロップ後も狙えるぞ。

ただし、ジャンプ中下方向＋Cがカウンターヒットすると追撃ができないため、見返りが小さくなる。暴れられないよう、起き上がる瞬間にしっかり重ねるのが重要となる。

パルティニアスの連続技

破壊力に欠ける感のあったパルティニアスだが、連続技がパワーアップ。Ⅰは、画面中央で江古田式ロケット砲を決めた際の追撃。Ⅱは、立ちBを高めで当てるのがポイント。トリス スフェラから再度立ちBが決まり、さらに追撃をたたき込める。トリス スフェラ自体の威力が高く補正が小さいため、威力はかなりのものだ。

新Ver.主要変更点速報

- 立ちA：発生を早く／持続時間を延長
- しゃがみB：持続時間を短縮
- きら様ドライバー：持続時間を短縮／全体フレームを短縮
- 江古田式グレネード：発生を早く／各種判定を強化／ヒット後の硬直差を有利に
- フライングアルマゲドン：発生を早く／持続時間を短縮／下方向の投げ範囲を拡大／ダメージ低下

連続技

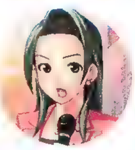
Ⅰ（愛のアルカナ、画面中央）しゃがみBⒸC江古田式ロケット砲→前方ジャンプ～⬋＋D→ジャンプC→［しゃがみA→立ちB］Ⓗ（➡＋D）→｛しゃがみAⒿ［遅めA→遅め下方向＋C］｝×２→［しゃがみA→立ちB］Ⓒウラニオ トクソ

Ⅱ（愛のアルカナ、相手画面端）しゃがみBⒸA江古田式ロケット砲→立ちBⒸトリス スフェラ→立ちBⒽ（➡＋D）→｛しゃがみAⒿ［遅めA→遅め下方向＋C］｝×２→［しゃがみA→立ちA×２］ⒿAⒿ［A→B］

聖女御用達バラエティコーナー

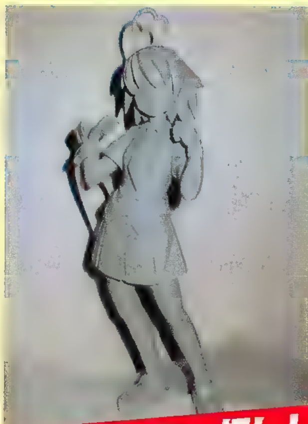
ARCANA SIGNALS

日々進化するアルカナハート情報！ お伝えするのは、すっかりコーナーの顔として定着した（ような気がする）兵藤しず香です！ さて、今月は……？



発表！ アルカナグッズコンペ優秀作！

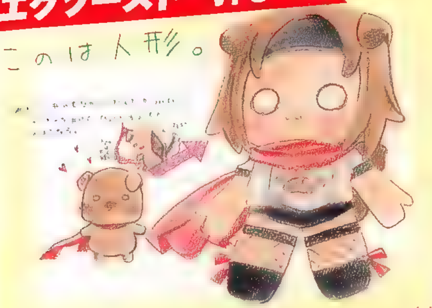
「オリジナルのアルカナグッズを作っちゃおう！」というコンセプトの元、すでにアルカナグッズを手掛けているエグゾーストさんとアルカディアの共同企画でスタートした『アルカナグッズコンペティション』。たくさんの応募をいただいた中から、特に目を引いた作品をピックアップしてみましたー！



アルカディアの一押しは、埼玉県の関正俊君から送っていただいた『はぁとフィギュア』！ 6分の1サイズの力作で、ハート型のあほ毛も完全再現！ このまま色を乗せれば商品化できそうなクオリティです！

アルカディア一押し！

エグゾースト一押し！



エグゾースト一押しは、岐阜県の天舞美羽さんから送っていただいた、リバーシブルでわんこになる「このは人形」！ エグゾーストのTockyさんいわく「技術的にも十分に再現可能」とのこと！

開発室一押し！

「ミケ型ボールペン」

開発室のさくらいとおる氏が一押しに選んだのは、神奈川県のハンジクヒーロー君から寄せていただいた、「ミケ型ボールペン」。何と、ゲーム開発当初にミケがボールペンの形をしていた時期があったそうで、まさに「企画的にOK！」とのこと！

ほかにもこんな企画が！

いただいた企画の中には、「商品化もありかも!?」と思わせるアイディアが盛りだくさん！

アルカナのファンサイト「アルカナハーツ♪」で募集し、管理人の長瀬時君が送ってくれたのは、『きら様のスクール水着』、『スライムクッション』、『このは体操着』、『ボイス吹き込み目覚まし時計（冴姫希望）』、『舞織の独楽』、『リーゼの傘』、『リーゼの人形ケース』、『リリカのインラインスケート』などなど！ 『美鳳のバスト完全再現の抱き枕』という素敵アイテムは、佐藤綾羽さんから。「商品化されたら郵便局留めで買います！」と宣言してくれたアグレッシブな女の子です（笑）。『キャラセレクト時の名刺とアルカナイラストのトレカ』は、神谷順一郎君から。「おまけとして兵藤しず香アナのも……」と書いてくれましたが、私のはおまけじゃなくてレアカードでいいんじゃないでしょうか!?



愛知県の御影道行君からは、「キャラとアルカナの組み合わせ」をテーマにしたカードゲームを送っていただきました！ これはゲーム化できそう!? 皆さん、たくさんの投稿ありがとうございました！

次回のARCANA SIGNALSでグッズ化企画を大発表！

今回ご紹介させていただいた作品やほかの候補作などを検討した上で、次回はついに商品化グッズを大発表！ 果たして、どのアイデアが実現するのか!? 各一押し作品の行方は……？ 次回の発表で、その結果を発表致します。応募された方やアルカナファンの方、楽しみに待っていて下さいね！

あるかなひみつメモ

「アルカナグッズコンペティション」に参加していただいた皆さま、ユニークなアイデアを大量に送っていただきありがとうございました！ エグゾーストでは、コンペティションを経て発売されるグッズを含め、いろいろとアルカナアイテムを企画中とのこと！ こちらも、詳細が判明次第、ARCANA SIGNALSに掲載していきますので楽しみに待っていて下さいね！



対戦攻略

フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield

[illegible]に投げを決めやすい連係と、レバー入れ投げからのセットプレイを紹介！ アルカナ限定の連続技も覚えておこう。

Text：age

投げによる崩しとその後の起き攻め

フロントステップから立ちAをガードさせた後は、至近距離で3フレーム有利となるため、投げが狙いやすい。硬直が解けた瞬間にニュートラル投げを出せば、発生が早い（3フレーム以下）技や無敵技以外ではつぶされない連係となる。また、キャンセルせずにしゃがみAを出せば、やはり前述の技以外ではつぶされない。

地上の相手に空中ダッシュから攻めるときは、ジャンプ【A→下方向＋C】をたまに交ぜよう。2発目が出る前に着地してフェイントとなるので、すぐに投げを出せばガードしている相手に決まりやすい。投げ抜けされにくいレバー入れ投げを使おう。

レバー入れ投げで画面中央に向かって投げた後は、最速でホーミング移動すれば（D連打〜動き出したらD押しっぱなし）、ジャンプBを重ねられる。少し早めのジャンプB（空振り）→着地しゃがみAと使い分けて二択を迫ろう。どちらもバックステップで回避されやすいので、長めのホーミング移動もたまに交ぜるといい。

新Ver.主要変更点速報

- ➡＋B：軌道を変更／発生を早く／連続技の始動に使った際のダメージ補正を追加
- 立ちC：攻撃判定を強化
- ロンゴミニアト：硬直時間を短縮／弾跳ね返し判定を追加
- エクスカリバー：発生前の暗転無し／空中ガード不能に／キャンセル不能に
- ゲイボルグ：発生を早く／弾跳ね返し判定を追加

連続技

Ⅰ （火のアルカナ、相手画面端）【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→立ちBⒸ▶火攻焔→フロントステップ〜ジャンプ【B→C】Ⓒ▶火仙弋→BⒿ▶【B→下方向＋C】

Ⅱ （闇のアルカナ）【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→立ちBⒸ▶Aカレトヴルッフ（Ⓒ▶マルテルン発動〜タメ）→立ちBⒿ▶【B→下方向＋C】（→マルテルン発動）→（着地）ジャンプ【B→下方向＋C】

ARCANA GALLERYS

アルカナキャラの素敵イラストを大掲載！ 今月のテーマは3月号で募集した「ペア」です！

今月のテーマ：ペアイラスト



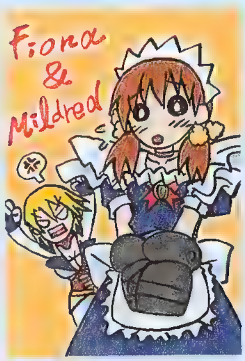
（神奈川県　モーケー君）
☆『アルカナハート』を代表するふくよかコンビ！ まだまだ成長（？）しそうな予感です。



（群馬県　緋雨春菜さん）
☆ペアというか、見事なまでの主従関係が出来上がっているような……。



（東京都　よしみ君）
☆きら様の頭の突起はネコ耳だったの!? エアインティークかと……。



（群馬県　さまー発がき君）
☆いつもは優しいミルド様も、うっかりメイドにときにはキれる!?

通常イラストも大募集中ーッ！



（愛媛県　立花ハルキさん）
☆時の護り手は、ただ静かに待つのです。約束の出会いが、果たされる刻を。



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆バージョンアップ!? ならば私の出番でしょ！（編集部注：その予定はありません）



（群馬県　岡田逸花さん）
☆ストレートな愛情表現ができるのが、はぁとちゃんの一番の可愛いところです！

あるかなひみつメモ　「ARCANA GALLERYS」では、皆さまのイラストをお待ちしております！　締め切りは毎月20日、宛先は本誌巻末の投稿募集コーナーを参考にして下さいね。次回のテーマイラストは、「おやすみスタイル」!!　各キャラクターの就寝時の衣装を想像して、イラストにして送って下さいね！　投稿よろしく！

極限まで突き詰めて激戦に挑め！



ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

強化重視のバランス調整によって、どのキャラも一発逆転が可能な武器を持ち、各地のゲーセンで激しい闘いが展開されている本作。チャンスをモノにするため、また一方的にやられることを無くすため、キャラ攻略やキャラ対策をしっかり煮詰めておこう。

Text：ロケット（システム系知識集）

4月3日発売予定の「闘劇魂Vol.5」では、闘劇予選の開幕に合わせ、上位キャラ対策やチーム戦考察を中心に特集。付録DVDに収録されている、優勝候補3チームによる闘劇前哨戦も見逃せないぞ！

新システム続報

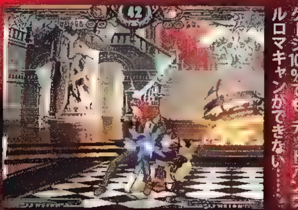
スラッシュバックが追加された今作ならではの注意点と、見た目では分かりにくい新テクニックを二つ紹介。

スラッシュバックの注意点

スラッシュバックはテンションゲージ増加量が直前ガードより3％多いものの、テンションバランス増加量は直前ガードと同じ。どちらもその後の展開が変わらない状況なら、リスクの低い直前ガードがオススメ。

相手の攻めに対して通常投げで割り込みを狙う際、S・HS同時押しで入力すると、ガード硬直が解ける前にボタンを押してしまったときにスラッシュバックが暴発してしまう。S・HS同時押しによる投げは、割り込みには向かないのだ。攻めているときや起き上がり時のみ使っていこう。

デッドアングルを出す際、ヒットストップ中に➡＋S・HS同時押しで入力すると、デッドアングルの前にスラッシュバックが出てしまう。テンションゲージを2％余計に消費してしまうので、デッドアングルはほかの同時押しで入力した方がいい。



ゲージ100％でも、デッドアングルロマキャンができない……。

ロマキャンの意外な仕様

攻撃を当てた瞬間にロマキャンをすると、テンションゲージの変動が「ロマキャン分減少→攻撃分の増加」という順になる。テンションゲージが100％に近い状態でも、攻撃分の増加量がロマキャン後にしっかりプラスされるのだ。また、ロマキャンは攻撃が当たる2フレーム前から先行入力が可能（ボタンは押し続ける必要がある）。これを使えば、攻撃を当てた瞬間のロマキャンがやりやすくなる。



ゲージ増加量が多い技で使えばかなりお得。タイミングがヒットと同時のフォースロマキャンでも可能だが、受付時間は1フレームのみ。

最新投げ仕込みテクニック

通常技は、出始めの2フレームを必殺技でキャンセル可能。通常投げを入力する際、キャンセル必殺技まで入れ込んでおけば、「相手を投げられる状態なら通常投げ、投げられなければ出始めキャンセル必殺技」となり、対投げ無敵時間のある技やジャンプ、暴れへの対策に活用できるぞ。

入力は、必殺技のレバー→⬅or➡＋HS→必殺技のボタン。HSを先に押す必要があるため、出しやすい技は限られる。効果的な技を下の表にまとめたので、参考にしてほしい。



対投げ無敵を持つ技には、同時押し投げよりもこちらの方が対応しやすい。



紗夢の跳迅は、ジャンプで投げを回避した相手に空中投げを狙うことが可能だ。

HS空振りキャンセルに適した技

ソル	ライオットスタンプ	紗夢	蜘楼閣、跳迅
メイ	グレート山田アタック※	アクセル	天放石・上段
ポチョムキン	メガフィスト・後方、ジャッジガントレット	ディズィー	ネクロ怒った場合
チップ	αブレード、βブレード	スレイヤー	PorK Dステップ、ビッグバンアッパー
ファウスト	縫点違心乱舞	イノ	ケミカル愛情（縦）※
梅喧	畳走、連ね三途渡し	ザッパ	こんにちは三匹のムカデ、ラストエドガイ
		聖騎士団ソル	ガンブレイズ

※レバー入力の➡（最後）を長めに入れてからボタンを押すと、ほかの技の暴発を防げる

「GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA」お詫びと訂正

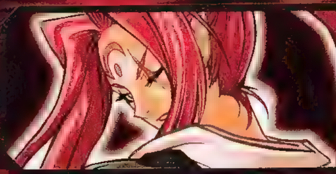
259ページの「ダッシュ＆バックステップ資料」に誤りがありましたので、下記に正しいものを掲載致します。そのほかの訂正は、「http://www.arcadiamagazine.com/」をご覧下さい。読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。

バックステップの全体時間と無敵時間

キャラ名	全体	無敵	キャラ名	全体	無敵
ソル	16	8	チップ	21	9
カイ	16	9	ファウスト	13	7
メイ	13	9	梅喧	16	9
ミリア	11	7	紗夢	13	7
エディ	16	7	ジョニー	11	7
ポチョムキン	21	20	アクセル	16	8
			闇慈	16	9

※数値の単位はフレーム

表記の見方　※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。　**ガトリング**……ガトリングコンビネーション　**ダスト**……ダストアタック　**ロマキャン**……ロマンキャンセル　**デッドアングル**……デッドアングルアタック　【　】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内）　Ⓒ……キャンセル　Ⓙ……ジャンプキャンセル　Ⓡ……ロマンキャンセル　Ⓕ……フォースロマンキャンセル



ガードキャンセルに対応できる連係で勝負！

VS. 梅喧

Text：ロケット

立ち回り、起き攻め共にほかのキャラとは違う対策が必要となる梅喧。自分のキャラで安全に攻撃する方法を把握し、防御力の低さを突いて勝利に近付こう。

立ち回りでのガードキャンセル対策

近距離では裂羅を常に意識。ほかのガードキャンセル技より攻撃位置が高く発生が遅めなので、姿勢の低い技でかわしたり、【しゃがみP→しゃがみK】などのスキが小さい連係でヒット確認しつつ攻めよう。なお、今作の裂羅は動作終了の2フレーム前までひざ上無敵なので、反撃は打点の低い技を使いたい。

遠距離では邑煉に注意。ジャンプキャンセル～後方ジャンプ攻撃や、発生が早く攻撃位置の高い技への連係でつぶそう。



近距離では邑煉は当たらないので、気にしなくてもいい。

裂羅をかわせる技

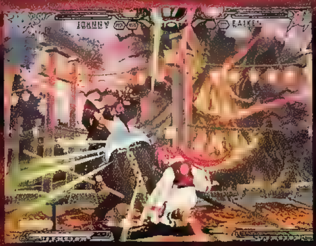
ソル	足払い◯、➡＋P、グランドヴァイパー◎
カイ	➡＋P◯、スタンディッパー
メイ	➡＋P◯、イルカさん・縦
ミリア	前転◎
エディ	ブレイク ザ ロウ◎
ポチョムキン	➡＋P◯
チップ	➡＋P◯、αブレード◯
ファウスト	➡＋P、しゃがみ前進、ダスト◎
梅喧	➡＋P◯
紗夢	➡＋P、立ちHS◯、爆蹴◎、回り込み◯
ジョニー	無し
アクセル	しゃがみK、弁天狩り◯
闇慈	足払い◯、➡＋P◯、しゃがみS
ヴェノム	足払い◯、瞬間移動◎
テスタメント	しゃがみHS◎
ディズィー	足払い
スレイヤー	➡＋P◯、PorK Dステップ◎
イノ	➡＋P、SorHS大木をさする手◯
ザッパ	➡＋P◯、足払い
ブリジット	しゃがみK、➡＋P、➡＋K
ロボカイ	しゃがみK、➡＋P
聖騎士団ソル	足払い、➡＋P、ガンブレイズ◎
アバ	牽引（フォースブレイク版含む）◎

※◯は妖刺陣も回避可能、◎は妖刺陣&縛も回避可能

対梅喧用の起き攻め

起き攻め時は攻撃タイミングを予測されやすいので、発生の早い妖刺陣が脅威となる。これに対しては、起き上がり直後ではなく少し遅めに技を重ねるのが有効だ。これと投げを基本に、発生の早い中段技があればそれも交ぜて攻めるといい。連続技はダウンよりもダメージを優先し、少ないチャンスで勝負を決めたい。

ガードキャンセルを一点読みするなら、攻撃レベルが1、かつジャンプキャンセルできる技を起き上がりに重ねてジャンプするのが有効。梅喧が最速で妖刺陣を出した場合は、地上やられとなり反撃が可能（13フレーム有利）。ジャンプの昇りでフォルトレスを入力しておけば、遅めに出された妖刺陣や裂羅にも対応できるぞ。



ここで大きい連続技を決めるのが重要。低めの打点で跳び込んだ後にも起こるので意識しておこう。



起き攻めと反撃を覚えて暴れさせるな！

VS. 聖騎士団ソル

Text：ケンちゃん

聖騎士団ソルの多彩なリバーサル必殺技を防止する、安全な起き攻めの選択肢と、反撃しにくいLv1 シュトルムヴァイパーへのオススメ反撃技を紹介しよう。

安全に起き攻めを仕掛けよう！

全身無敵のシュトルムヴァイパー、足元以外無敵のガンブレイズ、下半身無敵のファフニールと、切り返し用の必殺技が豊富な聖騎士団ソル。起き攻めを狙っても、切り返されていては逆効果。すべての必殺技をくらわない通常技を覚え、それを起き上がりに重ねるのがセオリーだ。

最もオススメなのは、下方向に攻撃判定が大きいジャンプ攻撃。低めに重ねれば、ガンブレイズをつぶすことができる。また、シュトルムヴァイパーは発生がLv1：12、Lv2：10、Lv3：8フレームと遅めなので、着地寸前のジャンプ攻撃を重ねれば、着地後にガードできるという寸法だ。

起き攻め始動にオススメの技

ソル	立ちP、ジャンプHS
カイ	しゃがみP、ジャンプS
メイ	ジャンプS
ミリア	ジャンプS
エディ	インヴァイトヘル、各種分身攻撃
ポチョムキン	ジャンプS
チップ	ジャンプHS、しゃがみP
ファウスト	ジャンプK、立ちP
梅喧	畳替し、ジャンプHS
紗夢	しゃがみP、ジャンプHS
ジョニー	⬅＋HS（先端）、しゃがみP
アクセル	ジャンプHS
闇慈	しゃがみP、ジャンプHS
ヴェノム	Kボール生成→ジャンプK→着地
テスタメント	ゼイネスト→Sエグゼビースト
ディズィー	ジャンプS、話し相手→しゃがみK
スレイヤー	➡＋K、ジャンプHS
イノ	ダッシュ→ジャンプK
ザッパ	立ちP、ジャンプHS（無、犬）
ブリジット	しゃがみP
ロボカイ	しゃがみP、立ちHSフォースロマキャン
聖騎士団ソル	立ちP、ジャンプHS
アバ	しゃがみP、ジャンプHS

Lv1シュトルムヴァイパーへの反撃

Lv1シュトルムヴァイパーは、アクションチャージに派生しつつフォースロマキャンされると反撃が難しい。だが、ここの反撃は聖騎士団ソル戦の重要なダメージ源。下表に、アクションチャージに派生されてもされなくても反撃となる技をまとめたので、参考にしつつ確実に反撃したい。

なお、反撃に発生が遅めな地上技を使用すると、アクションチャージに派生されたときは空中ヒット、派生されなかった時は地上ヒットと、ヒット状態が変化することがある点に注意。確実に反撃から連続技を決めたいときは、発生の早いジャンプ攻撃を使った方がいい。

シュトルムヴァイパーへのオススメ反撃

ソル	ジャンプS、ジャンプD、しゃがみHS
カイ	ジャンプS、しゃがみHS、ヴェイパースラスト
メイ	ジャンプK、Sイルカさん・縦
ミリア	ジャンプK、ジャンプS
エディ	ジャンプK、しゃがみHS
ポチョムキン	ジャンプP、しゃがみHS（密）
チップ	ジャンプP、➡＋HS
ファウスト	ジャンプK、➡＋P
梅喧	ジャンプS
紗夢	しゃがみHS(密)、ダッシュしゃがみHS(遠)
ジョニー	ジャンプK、立ちHS
アクセル	ジャンプHS、しゃがみS
闇慈	ジャンプP、立ちP
ヴェノム	➡＋P
テスタメント	➡＋K
ディズィー	ジャンプP、インペリアルレイ
スレイヤー	ジャンプP、ビッグバンアッパー
イノ	ジャンプP
ザッパ	ダッシュ空中投げ(無、犬)、しゃがみHS(剣) ジャンプP(幽霊)、しゃがみHS(ラオウ)
ブリジット	ジャンプP、しゃがみS
ロボカイ	ジャンプK、ジャンプS
聖騎士団ソル	立ちHS、Lv3サーベイジファング
アバ	ジャンプP、しゃがみS(諸刃)、FB版断罪(諸刃)

※密…密着ガード時、遠…遠めガード時、FB＝フォースブレイク

GGXX事典 ΛCORE

●梅喧対策補足：今作の重ね三途渡しは各攻撃の間隔が短くなっており、直前ガードしてもすき間は1～2フレームのみ。無敵技を持っているキャラは、それで割り込んだ方が安定だ。

●聖騎士団ソル対策補足：下方向への判定が大きくないジャンプ攻撃を起き上がりに重ねると、ガンブレイズで逃げられることがある。その場合は立ちガードすると逆ガードになるので注意。



対戦攻略

ヴェノム
VENOM

P、S、Dボール生成で作られたボールは➡＋HSで弾かれない。これを利用すれば、次々とボールを作りつつ、連続技を決められるぞ。

Text:KYO

画面端限定の連続技

Ⅰ FBマッドストラグル→（着地後歩いて）【➡＋P→➡＋HS】Ⓒ Pボール生成→（歩いて）【➡＋P（ボール弾き）→➡＋HS】Ⓒ ボール生成→➡＋HSⒸ ボール生成
※対アバ以外用

Ⅱ 足払い（1段目）Ⓒ Sスティンガーエイム Ⓕ ダッシュ【➡＋P→➡＋HS】Ⓒ Sカーカスライド→ダッシュ➡＋HSⒸ ボール生成→➡＋HSⒸ ボール生成
※対ミリア、梅喧、紗夢、ジョニー、ヴェノム、ディズィー、ザッパ用

Ⅲ 足払い（1段目）Ⓒ Sスティンガーエイム Ⓕ ダッシュ【➡＋P→➡＋HS】Ⓒ Pボール生成→【➡＋P（ボール弾き）→➡＋HS】Ⓒ ボール生成→➡＋HSⒸ ボール生成
※対Ⅱのキャラとアバ以外用

Ⅳ 通常投げ→（歩いて）【➡＋P→➡＋HS】Ⓒ Sカーカスライド→ダッシュ➡＋HSⒸ ボール生成→➡＋HSⒸ ボール生成
※対カイ、ミリア、エディ、紗夢、ザッパ、ブリジット用

Ⅴ 通常投げ→（歩いて）【➡＋P→➡＋HS】Ⓒ Pボール生成→（歩いて）【➡＋P（ボール弾き）→➡＋HS】Ⓒ ボール生成→➡＋HSⒸ ボール生成
※対ソル、メイ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、アクセル、ディズィー、スレイヤー、イノ用

ボールを弾かずに連続技を決めろ！

連続技Ⅰは中段始動の連続技。FBマッドストラグルを低めに出し、着地後歩いたりダッシュして相手に十分接近しよう。また、Pボール生成後も少し歩かないとつながりにくい。さらに、カイ、エディ、紗夢、ヴェノム、ザッパには始めの➡＋Pを省き、梅喧、ブリジットにはPボール生成をD版にする。ジョニーには、2回目の➡＋Pを立ちPにすること。

連続技ⅡとⅢは足払い始動の連続技だが、ダッシュが短かったり足払いが遠距離でヒットすると最後の➡＋HSが届かない。連続技Ⅱの最大のポイントは、【➡＋P→➡＋HS】Ⓒ Sカーカスライドの部分だ。➡＋Pのヒットストップ中に素早く➡＋HS→⬇と入力し、➡＋HSのヒットストップ後まで⬇を入力し続ければタメが完成する。なお、ジョニーとディズィーにはスティンガーエイムをHS版にしよう。連続技Ⅲは連続技Ⅰと同じ内容だが、カイとメイにはPボール生成をD版に、チップとイノには2回目の➡＋Pを省き1、2回目のボール生成は➡＋HSで弾かないP、S、D版を使う。この際、すべて異なるボタンでボール生成をすれば、ボールを3〜4個生成できるぞ。

連続技Ⅳ〜Ⅵは通常投げ始動で、連続技Ⅳは連続技Ⅱと、連続技Ⅴは連続技Ⅰ、Ⅲと同じ点に注意しよう。

それぞれの連続技の最後のボール生成をK版にすれば、ダッシュジャンプKで弾ける。ここからガードを崩し、再度連続技を決めよう。



Kボールをダッシュジャンプで弾けば、次々とボールを弾ける。

ソルが相手の場合は、最後の➡＋HS後にSボール生成→Kボール生成とつなごう。

たとえソルが起き上がりにヴォルカニックヴァイパーを出してもガード可能だ。



対戦攻略

スレイヤー
SLAYER

今月はビッグバンアッパー後の距離別追撃を大公開。スレイヤーは起き攻めが強力なので、この連続技で確実にダウンを奪おう！

Text:ケンちゃん

ビッグバンアッパー後の追撃

右の連続技には多少注意点があるのでチェックしてほしい。連続技③のディズィーは着地後の近距離立ちSを近距離立ちS→遠距離立ちSにする。連続技⑧はヴェノムにのみ、着地後のしゃがみSを立ちPで追撃しよう。なお、スレイヤーの連続技には、ダウンを奪うためのコツがいくつかあるので覚えておこう。具体的には、ジャンプK→ジャンプ⬇＋K→ジャンプK部分を高い位置でヒットさせた場合は、ジャンプ⬇＋K、2回目のジャンプKへのつなぎを遅らせることで、高さを多少下げられ、ジャンプK→2段ジャンプ⬇＋K部分は、ジャンプKのヒットストップ中に⬆→⬇＋Kと先行入力すれば、相手が浮くのを多少抑えられるのでダウンさせやすくなる。



ジャンプSは基本的に2ヒットだが、ソル、ポチョムキン、ファウスト、聖騎士団ソルには、近距離だと3ヒットする。

ビッグバンアッパー追撃用キャラ別連続技

	対象	連続技
①	対ソル、アクセル、スレイヤー、聖騎士団ソル	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→立ちHSⒿ（ジャンプの頂点付近で）【D→＋K→】KⒿS→K→（着地）しゃがみSⒿ【K→⬇＋K】→KⒿ⬇＋K→D
②	対カイ、エディ、チップ、ファウスト、闇慈、ヴェノム、テスタメント、ザッパ	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→立ちHSⒿS（2ヒット目のみ）→K→（着地）しゃがみSHⒿ【K→⬇＋K】→KⒿ【K→⬇＋K】→D
③	対メイ、ミリア、梅喧、紗夢、イノ、ディズィー	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→立ちHSⒿS（2ヒット目のみ）→KⒿK→【D→⬇＋K】→K→近距離立ちSHⒿS→【D→⬇＋K】→D
④	対ポチョムキン	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→立ちHSⒿS→K→（着地）近距離立ちSⒿ【K→⬇＋K】→KⒿ【K→⬇＋K】→D
⑤	対ジョニー	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→立ちHSⒿS（2ヒット目のみ）→K→（着地）しゃがみSHⒿ【P→K→⬇＋K】→KⒿ【P→K→⬇＋K】→D
⑥	対ブリジット	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→➡＋HS→【近距離立ちS→遠距離立ちS】HⒿS→【D→⬇＋K】→K→（着地）近距離立ちSⒿ【K→⬇＋K】→D
⑦	対ロボカイ、アバ	（密着付近で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→近距離立ちSⒿS→K→（着地）近距離立ちSⒿ【K→⬇＋K】→D
⑧	対ソル、アクセル、ファウスト、闇慈、ヴェノム、スレイヤー、聖騎士団ソル	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→近距離立ちSⒿS→K→（着地）しゃがみSⒿ【K→⬇＋K】→KⒿ⬇＋K→D
⑨	対カイ、エディ、チップ、テスタメント、ザッパ	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【K→⬇＋K→K】Ⓙ【S→⬇＋K】→【D→⬇＋K】→D
⑩	対メイ、ミリア、紗夢、イノ、ブリジット	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→近距離立ちSHⒿS→【D→⬇＋K】→D
⑪	対ポチョムキン	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→【近距離立ちS→遠距離立ちS】ⒿS→K→（着地）近距離立ちSⒿ【K→⬇＋K】→KⒿ【S→⬇＋K】→D
⑫	対梅喧、ディズィー	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→立ちHSⒿ（高めに）空中ダッシュ【D→⬇＋K】→K→（着地）近距離立ちSⒿ【K→⬇＋K】→D
⑬	対ジョニー	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【P→K→⬇＋K】KⒿ【P→K→⬇＋K】→D
⑭	対ロボカイ、アバ	（遠めの距離で）【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→足払い→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【S→⬇＋K】→D

GGXX 事典 ΛCORE
●ヴェノム補足：アバは➡＋HSでダウンを奪えないので、ジャンプHSやデュービスカーブなどで連続技を締めよう。特に諸刃モード中のアバはダウンを奪うだけでも十分な見返りになるぞ。
●スレイヤー補足：連続技⑫は立ちHSを高めにヒットさせるのがコツ。もし、低い位置で立ちHSをヒットさせてしまったら、空中ダッシュDでダウンさせて起き攻めへ移ろう。

対戦攻略



カイ＝キスク
KY KISKE

ダウン追い打ち専用技のライトニングストライク。硬直が大きく起き攻めは限られるが、密着で決めたときは強力な起き攻めが可能だ。

Text:KYO

ライトニングストライクの性能

ライトニングストライクの性能は以下の通りで、相手が完全にダウンしてから（バウンドが終わってから）ダウン追い打ち可能時間中のみ出せる。ただし、ヒットするのはダウン追い打ち可能時間中のみ。硬直が長く、コマンドを入力した瞬間に青バーストされると反撃を受ける可能性があるので注意しよう。

ライトニングストライクの性能

コマンド：ダウン中の相手に⬇⬇⬇＋HS

発生	持続	硬直	全体	ダメージ
14F	1F	53F	67F	30

そのほかの特徴

- 相手をサーチするので確実にヒットする
- ダウン中のダメージ補正を受けない
- 硬直が長く、硬直中も被カウンター判定

ライトニングストライクを効果的に使う

ライトニングストライクは、デッドアングルやスタンディッパーヒット後に使うのが効果的。どちらの場合も、相手と距離が離れてしまい起き攻めを仕掛けにくいので、これでダメージアップするといい。

近距離では、ヒットさせても硬直が大きく、起き攻めを狙いにくい。ただし、ライジングジャベリンを決めた後のように、ダウンした相手と密着している場合は別だ。ライトニングストライクを当てて、その硬直が解けたらすぐにグリードセバーを出すとめくりになる。この状況では持続が当たるため、ガードされても反撃を受けにくいのも特徴だ。グリードセバーでのめくりに加え、表からの攻めとして➡＋HSや足払いを重ねるといった行動も交ぜて、相手を困惑させよう。



相手と密着した状態でライトニングストライクを決めたら……、

グリードセバーでめくりも狙える。見返りが大きいので積極的に狙え！

通常投げからの中下段同時攻撃

通常投げの後は、HSインヴァイトヘル🅕最速空中ダッシュジャンプSで中下段の同時攻撃を仕掛けられる。ただし、通常投げ後の起き上がり時間が早いカイ、ポチョムキン、ヴェノム、ザッパ、ロボカイに対しては完全には重ねられず、その次に早いソル、ミリア、エディ、ファウスト、ジョニー、イノ、聖騎士団ソルに対してはすべての動作が最速でないと中下段を同時に重ねられない。それでも、ガードする側はしゃがみ→立ちと高速でガードを切り替える必要がある上に、もしガードされてもエディ側が有利な状況を作れるので、狙って損は無い。

Sインヴァイトヘルでダウンを奪った後も、バックステップ→HSインヴァイトヘル🅕空中ダッシュジャンプSで中下段同時攻撃を仕掛けられる。Sインヴァイトヘル→バックステップ後は通常投げ後より有利時間が長いので、どのキャラにもHSインヴァイトヘルとジャンプ攻撃を同時に重ねられるぞ。

中下段同時攻撃の起き攻めでジャンプS→ジャンプHSをヒットさせた後は、相手の状態をすぐに確認しよう。重ねに失敗してしゃがみガードされた場合は、相手がしゃがみのけぞり状態なので近距離立ちS→立ちHS1段目→ドリルスペシャルへ。空中ヒット時はジャンプS→ジャンプHSから着地後ジャンプKで拾いなおし、空中連続技へ持ち込もう。



インヴァイトヘルフォースロマキャン→最速空中ダッシュSは、フォースロマキャン時に⬅へレバーを入力し続け、ジャンプ直後に➡➡と入力。後は⬅へ入力しながらジャンプSだ。

対戦攻略



エディ
EDDIE

今回は通常投げ始動の強力なガード崩し方法を紹介。応用すれば同様の手段でほかの状況からも、相手のガードを揺さぶれるのだ。

Text:ケンちゃん

対戦攻略



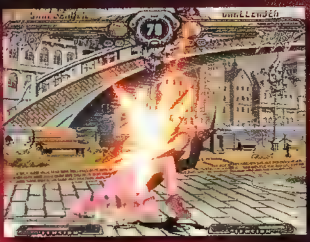
ファウスト
FAUST

今月はレバー⬇で出せるしゃがみ歩きをピックアップ。リスクがある行動に見えるが、使いこなせば優秀な防御手段になるぞ！

Text:パチ

しゃがみ歩きを使いこなす

右表はしゃがみ歩きで避けられる技の中から、実戦で狙えるものを記した。表中のカッコの数字は、有利フレームを表す。ジャンプ攻撃は着地にスキが無く、飛び道具は距離次第なので数値を除外しているぞ。



姿勢が極端に低くなるので、アクセルボンバーも避けられる。攻撃判定が高い位置にある中段を含んだ二択を回避しつつ反撃しよう!!

相手キャラ名	しゃがみ歩きで避けたい技 （※F＝フレーム）
ソル	ジャンプP、K、HS、ジャンプD（+5）、バンディットリヴォルヴァー（+10）、バンディットブリンガー（+13）、ライオットスタンプ（+8
[illegible]	遠距離立ちS（+19）、スタンエッジ、HS空中スタンエッジ、地上スタンエッジ・チャージアタック、セイクリッドエッジ、最低空ジャンプD以外のジャンプ攻撃、ウェイハースラスト（反撃確定）、デッドアングル（+24）
メイ	ジャンプS以外のジャンプ攻撃、イルカさん・横（密着時以外、+8、空中判定）、デッドアングル（+18）
[illegible]	ジャンプD（+6）、エメラルドレイン（密着時のみ反撃可能、+7～11）
エディ	ジャンプK、ジャンプD（+5）、ブレイク・ザ・ロウ→追加シャドウギャラリー（+27）、デッドアングル（+18）
[illegible]	➡＋HS（+30）、ジャンプHS、F.D.B（飛び道具跳ね返し）、デッドアングル（+3）
チップ	αプラス（+12）、穿踵（+22）
[illegible]	遠距離立ちS（+28）、ジャンプ⬇＋K（+6）、レレレの突き（+18）、デッドアングル（+20、後半8F上半身無敵
梅喧	蚊鉤（+14）、裂羅（+33）、デッドアングル（+6）
[illegible]	タスト（+12）、ジャンプD（+4
ジョニー	➡＋K（+16）、最低空燕穿牙（+36）、ジャックハウンド（近距離以外+35）、デッドアングル（+10）、「それが俺の名だ」（+22）
[illegible]	S雷影鎖撃（+19）、デッドアングル（+8、後半2F上半身無敵）、アクセルボンバー（+18）
闇慈	ジャンプS、ジャンプHS、疾、FB疾
[illegible]	遠距離立ちS（+18）、➡＋P（+20）、スティンガーエイム、カーカスライド、弾かれたボール、ダブルヘッドモビット（S（+16）、HS（+18）、FB（+22）
テスタメント	遠距離立ちS（+12）、ジャンプD（+5）、ゼイネスト（強化版含む）、グレイブディガー（+16、空中判定）、ナイトメアサーキュラー（遠距離のみ）、マスターオブパペット
[illegible]	立ちK（+14）、立ちHS（+15）、ジャンプP（最低空以外）、ジャンプHS、木の実をとる時に使ってたんです、よく話し相手になってくれます（P以外）、デッドアングル（+23、後半15F上半身無敵）
スレイヤー	立ちK（+8）、遠距離立ちS（+8）、➡＋HS（+13）、ダスト（+20）、アンダートウ（+13）、PorKマッパハンチ（+16）
[illegible]	遠距離立ちS（+6）、➡＋P（+21）、ジャンプK、S、ジャンプD（+9）、琴撃音階（ケミカル愛情 横）、HS狂言実行（+12）、デッドアングル（+25
ザッパ	【犬】、犬攻撃➡＋D、【幽霊】遠距離立ちS（+7）、下りジャンプHS、Sそのまま帰ってこないで下さい、【剣】遠距離立ちS（+19）、近づくと逝きます（+16）、【ラオウ】➡＋HS（+24）、ラストエドガイ（+37）
[illegible]	遠距離立ちS（+18）、YOYO引き戻し（高度による）、ジャックトロシャー（高度による）、ロジャーラッシュ（高度による）、メンテナンス中の悲劇（+20弱）
ロボカイ	➡＋P（+36）、ジャンプS（最低空以外）、喰らっとくカイ？（+15弱）、Lv2カイ現象（+13）
[illegible]	【諸刃】立ちHS（−13）、覆威（+19）、飽食（+14）
聖騎士団ソル	➡＋K（+7）、[illegible]（+10）、Lv2～3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ2段目（1段目直前ガード時のみ、Lv2+13、Lv3+10



GGXX事典 ΛCORE

●**カイ補足**:ライトニングストライクにはダウン引きはがし効果があり、スタンレイズ設置後に決めれば連続技も可能だ。●**エディ補足**:中下段同時攻撃は、黄色サイクバーストカウンターヒット時（地上の相手）にも狙える。ダッシュから最速でHSインヴァイトヘルを出そう。●**ファウスト補足**:相手の技を避けたら、発生7フレームのしゃがみPと、発生9フレームのしゃがみSで反撃しよう。

ジャンプHSを使った連係



対戦攻略

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

ジャンプHSを低い位置でガードさせた後は、テンションゲージが25%あれば見切られにくい中下段の二択を仕掛けられるぞ。

Text:ケンちゃん

ジャンプHSを低い打点でガードさせたら、着地後に最速で跳迅Ⓕジャンプ S と素早くつなげることにより、連続ガードを利用した中段攻撃を仕掛けられる。タイミングは難しいが、着地後立ちKと使い分ければ見切られにくい二択となる。跳迅のフォースロマキャンはP＋K＋HSを同時押しし、フォースロマキャン成功後すぐにP＋K＋HS離し→Sと素早く操作すると成功させやすい。

ジャンプSヒット時はカコミの連続技をたたき込もう。なお、カイ、メイ、ミリア、チップ、ファウスト、梅喧、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイ、アバは、背が低く跳迅からのジャンプSが空振りしてしまう。



空中ダッシュP×n→ジャンプHSなど、相手が直前ガードをしにくくジャンプHSを深めに当てられる状況で使おう。

ジャンプSヒット時に狙う連続技

Ⅰ ジャンプ【S→HS】Ⓒ空中劒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)【しゃがみP→しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】→ダッシュ【しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】　※対ソル、エディ、闇慈、ジョニー、ディズィー、スレイヤー、聖騎士団ソル用

Ⅱ ジャンプ【S→HS】Ⓒ空中劒楼閣(2ヒット)→強化龍刃→(着地)【しゃがみP→しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】→ダッシュ【しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】　※対アクセル、ヴェノム用

Ⅲ ジャンプ【S→HS】Ⓒ空中劒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)【しゃがみP→しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】→ダッシュ【しゃがみK→しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】　※対ポチョムキン用

Ⅳ ジャンプ【S→P→HS】Ⓒ空中劒楼閣(3ヒット)→強化龍刃→(着地)【しゃがみP→しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】→ダッシュ【しゃがみHS(1段目)→➡＋HS→追加HS】　※対テスタメント用

HS風神を使って連続技のダメージアップ！

今回紹介する連続技は、凪刃が画面端で出せる状況なら決められる。凪刃は、跳ね返ってきたところに乗せるように出すのがコツ。ただし、(最速)と記してあるキャラには、HS風神後最速で凪刃に派生するだけで持続部分を当てられる。

連続技ⅠとⅡのジャンプSはディレイしてつなごう。また、針・弐式も遅めにつなぐとダウンを奪いやすい。浮きが高い女性キャラやブリジットには、針・弐式を遅めに出すとダウンさせやすくなる。連続技Ⅴはアバ専用。陰を決めると画面端から逃してしまうものの、ダッシュFB疾(⬇⬋⬅➡＋Dで入力)が起き上がりに重なるので強力だ。

なお、ミリアとアクセルには凪刃の持続を当てられないため、下記の連続技は決まらない。両者には、足払いⒸS風神～FB臨からの連続技で代用するか、ミリアには難しいものの欄外の連続技を決めるといい。



壁バウンドした瞬間に派生すると、持続を当てやすいぞ

テンションゲージを消費しない画面端限定連続技

基本パーツ【近距離立ちS→立ちHS】ⒸHS風神～凪刃】

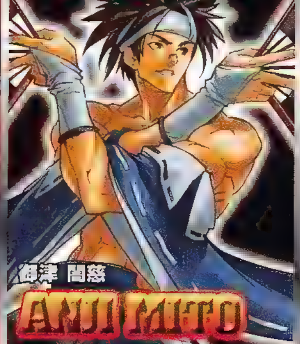
Ⅰ 基本パーツ→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ(ハイジャンプ)【K→S→HS→D】Ⓒ針・弐式
※対ソル、メイ、梅喧(最速)、紗夢、ディズィー(最速)、イノ(最速)、ブリジット(最速)、聖騎士団ソル用

Ⅱ 基本パーツ→【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ(ハイジャンプ)【K→S→HS→D】Ⓒ針・弐式
※対カイ(最速)、エディ(最速)、チップ、ファウスト、闇慈(最速)、ヴェノム、テスタメント(最速)、スレイヤー、ザッパ(最速)用

Ⅲ 基本パーツ→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ(ハイジャンプ)【S→P→S→HS→D】Ⓒ針・弐式
※対ポチョムキン、ジョニー用

Ⅳ 基本パーツ→【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ(ハイジャンプ)【K→P→S→HS→D】Ⓒ針・弐式
※対ロボカイ用

Ⅴ 基本パーツ→【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】} or {立ちP×2Ⓒ陰}　※対アバ用



対戦攻略

御津 闇慈

ANJI MITO

前号紹介した凪刃の持続を当てる連続技だが、針・弐式を使えばダウンを奪える。連続技は相手によって変わるので、しっかり覚えよう！

Text:KYO



対戦攻略

テスタメント

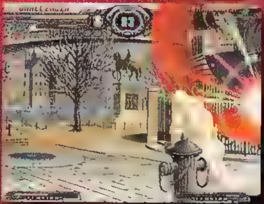
TESTAMENT

今回は起き攻めで使えるめくり攻撃ネタと、ファントムソウルまでつなげられる連続技を紹介。画面端通常投げの際に狙っていこう。

Text:ゆきの

めくりバッドランズ

相手の起き上がりに低空バッドランズを重ねれば相手のガード方向が逆になり、めくり攻撃にすることができる。2段目をうまく重ねることができれば相手はこちらに吹き飛んでくるので追撃可能だ。これを利用し、中段と下段の二択だけではなくめくりの選択肢も交ぜて相手のガードを揺さぶっていこう。

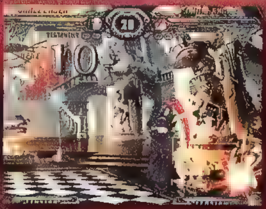


ダウンを奪ったら低空バッドランズを重ねていくのも良い。

連続技にファントムソウルを組み込む

画面端で通常投げを決めて相手を後に投げた場合や、画面端近くで空中投げを決めた際は連続技を決めつつファントムソウルを当てていこう。ファントムソウルを当てた後は立ち回りが有利になるぞ。

Ⅰの連続技はアバ、チップに決めるときはダッシュ後のジャンプを垂直ジャンプにしよう。Ⅱの連続技は、バッドランズの1段目を当てて相手がダウンする時に遅めにゼイネストを出そう。あまり早く出すとダウン追い打ちになってしまうので注意。



連続技の最後にファントムソウルを当てて立ち回りを強化！

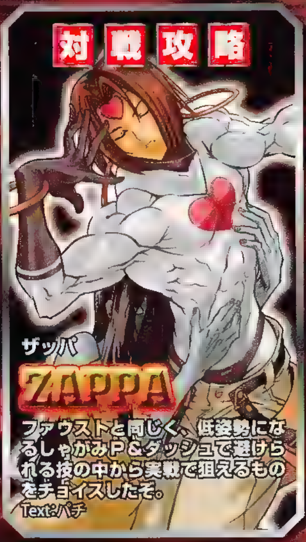
ファントムソウル締め連続技

Ⅰ (画面端)投げ→立ちHS→ゼイネスト→ダッシュ～ジャンプ【K→S→HS】Ⓒバッドランズ(1段)→振り向き立ちHS→バッドランズ→Pファントムソウル　※対応キャラ:ソル、カイ、アクセル、エディ、ファウスト、チップ、テスタメント、闇慈、ジョニー、ヴェノム、スレイヤー、ポチョムキン、ザッパ、アバ、聖騎士団ソル

Ⅱ 画面端投げ→しゃがみS→ゼイネスト→垂直ジャンプ～【S→HS】Ⓒバッドランズ(1段)→ゼイネスト(設置)→しゃがみK(ダウン追い打ち)ⒸKファントムソウル　対応キャラ:ソル、カイ、ミリア、エディ、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、スレイヤー、イノ、ザッパ、ロボカイ

GGXX事典 ΛCORE

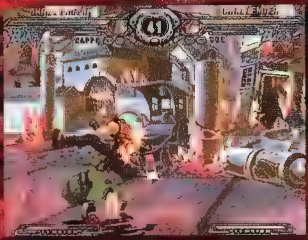
●紗夢補足:テンションゲージが50%あるなら、しゃがみHSⒸ爆蹴→FB百歩沁鐘→【➡＋HS→追加HS】でダメージアップしよう。●闇慈補足:画面端のミリアには、HS風神→立ちP×2Ⓙ(ハイジャンプ)【K→S→HS→D】Ⓒ針・弐式が決まるぞ。●テスタメント補足:低空バッドランズは画面端で重ねた方が見切られにくいので、画面端での起き攻めで活用していくのがいい。



ファウストと同じく、低姿勢になるしゃがみP&ダッシュで避けられる技の中から実戦で狙えるものをチョイスしたぞ。
Text:パチ

姿勢の低い技を生かそう!!

右表はしゃがみP&ダッシュで避けられ、かつ実戦で狙える技を記したもの（表中カッコ内の数字は有利フレーム）だ。なお、ダッシュ、しゃがみPなど指定があるものは、その行動を取った際の数字を表している。

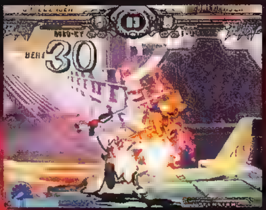


しゃがみP&ダッシュの姿勢の低さは同じでかなり低くなる。一方、レバー⬇入れの素しゃがみは若干姿勢が高い。

相手キャラ名	ダッシュ、しゃがみP、しゃがみで避けたい技 （※F=フレーム）
ソル	バンディットブリンガー（若干有利）、ライオットスタンプ（素しゃがみで+9）
[illegible]	スタンエッジ、スタンエッジ・チャージアタック、空中HSスタンエッジ、セイクリッドエッジ
メイ	イルカさん・横（密着時以外、素しゃがみで+8、空中判定）、デッドアングル（しゃがみP、+14）
[illegible]	ジャンプD（+6）、エメラルドレイン（素しゃがみで2発目まで可能）
エディ	ジャンプD（+5）、ブレイク・ザ・ロウ→追加シャドウギャラリー（+27）、デッドアングル（素しゃがみ+18）
[illegible]	ジャンプHS（ガードで当たらない）、ダスト（ダッシュ、+3）、デッドアングル（ダッシュ、+3、しゃがみP反撃
チップ	穿踵（+22）
[illegible]	遠距離立ちS（+28）、ジャンプ⬇+K（近距離のみ、+6）、レレレの突き
梅喧	無し
[illegible]	遠距離立ちS、龍刃、紉楼閣
ジョニー	➡+K（素しゃがみ+16）、遠距離立ちS（素しゃがみ+25）、デッドアングル（素しゃがみ+10）、「それが俺の名だ」（ダッシュ+22）
[illegible]	デッドアングル（+8、後半2F上半身無敵）、アクセルボンバー（ダッシュ+18、しゃがみP確定）
闇慈	ジャンプS、（FB）疾（タイミングによる）
[illegible]	遠距離立ちS（+18）、スティンガーエイム（最大タメ時はしゃがみPのみ避けられない）、ダブルヘッドモービット（S+16、HS+18、FB+22）
テスタメント	ナイトメアサーキュラー（遠距離のみ）
[illegible]	立ちK（+14）、立ちHS（+15）、木の実をとる時に使ってたんです
スレイヤー	立ちK（+8）
[illegible]	遠距離立ちS（+6）、抗鬱音階、ケミカル愛情（横）、HS狂言実行（+12）
ザッパ	【剣】遠距離立ちS（+19）、近づくと逝きます（+16）【幽霊】遠距離立ちS、ジャンプHS（昇り以外）、Sそのまま帰ってこないで下さい、【ラオウ】➡+HS（+24）
ブリジット	遠距離立ちS（+18）、YOYO引き戻し（高度による）、ジャックドロジャー（高度による）、ロジャーラッシュ（高度による）、ロジャーハグ（距離による）、メンテナンス中の悲劇（反撃確定）
ロボカイ	無し
アバ	警戒（抹消に直前ガード）
聖騎士団ソル	➡+K（+7）、Lv1ロックイット（+10）、Lv2～3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ2段目（1段目直前ガード時のみ Lv2+13、Lv3+10、しゃがみP時は二つとも反撃に）

温度確認覚醒連続技

温度が40℃以下のときに、駄目な奴は何をやっても駄目→強化版頭突きとした後、ダウン寸前のところにしゃがみPを当ててもダウンを奪える。その後一拍置いて座談カイを出せば、バーストを出されても届かない。70℃以上なら強化頭突き後近距離離立ちSで拾い、空中連続技を決めれば、それだけで大ダメージだ。

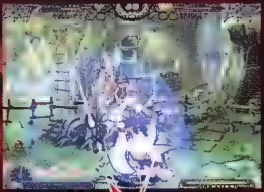


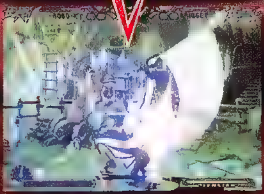
ダメージを与えつつダウンを奪い、試合を有利に進めよう。

限カイらばーず後のセットプレイ

限カイらばーずの自爆部分を地上ガードさせたら、一気に攻め倒すチャンス。崩しに使う主な選択肢はダッシュ→ダスト、ダッシュ→ダッシュの停止モーション→ダスト、ダッシュ→ダッシュの停止モーション→しゃがみSの三つだ。一度ガードされても、再度選択を迫れるので強力だぞ。ダストがヒットしたらホーミングジャンプ【S→HS】→【S→P→K→S】❷【S→P→D】で追撃。しゃがみSからは、ダッシュで電磁波から押し出した直後に痛カイ撃→空中コンボとしよう。

自爆部分がヒットした場合は、すぐに座談カイ→バックステップ→痛カイ撃を決め、相手の起き上がりを見計らってカイ現象を重ねれば、かなりの量の電力ゲージを稼げるぞ。





中下段どちらが当たっても強力。ダッシュ停止モーション後のタイミングをいろいろ変えるとヒットしやすい。



今回は二つの覚醒必殺技の具体的な使い道を紹介。相手バーストゲージのたまりやすさには目をつぶり、攻めの勢いで押し切ろう。
Text:ロケット



今月は画面端でLv1ロックイットがカウンターヒットした後の追撃を考えてみよう。状況によって切り替えられるとベストだ。
Text:ケンちゃん

チャージゲージをキープ

チャージゲージがLv2～3時にDボタンを押した状態で対応必殺技を入力すると、Lvを維持したままLv1版を出せる。コマンドのボタンをDとの同時押しにすることでも出せるが、その場合チャージとコマンドが重複するガンブレイズは出せず、⬇⬋➡コマンドは正確に入力しないとファフニールが暴発するので注意。

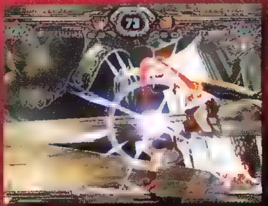


ロックイットなら⬇⬋➡+S+Dと正確に入力しよう。

Lv1ロックイットカウンターヒット後の追撃

前述の方法でチャージゲージをキープできるため、Lv1ロックイットの利用価値がアップ。Lv1ロックイットをカウンターヒットさせると相手をスライドダウンさせられるので、画面端での暴れつぶし手段の一つとして使い、ヒット時は追撃を決めよう。

まずテンションゲージが25%あるときの追撃はファフニールがオススメ。ただし、若干発生が遅いのでカウンターヒットを確認してからでは間に合わない。基本的にはロックイット中に相手を見て、「これはカウンターヒットするな」と確認できたときのみ使おう。テンションゲージが50%以上あるならば、カウンターヒットを確認してからサーベイジファングで追撃しよう。Lv1、Lv2時はハイジャンプP、Lv3時はダッシュ近距離離立ちSで追撃すれば見返りも大きい。なお、Lv2時やダウンを奪いたいときは足払い→タイランレイブ Ver.Ωで追撃してもいい。なお、Lv1ロックイットが近距離でヒットした場合は、ダッシュ立ちK始動の連続技を決めよう。



ロックイットカウンターヒット時は全力で連続技を決めろ！

GGXX事典 ΛCORE

●ザッパ補足:反撃に使う技は、発生5フレームのしゃがみPと、発生8フレームの近距離立ちSがお勧めだ。●ロボカイ補足:低温度始動で駄目な奴は何をやっても駄目を決めた後は段数が多いため、2ヒットまでのダウン追い打ちをしてもダウン復帰されない。●聖騎士団ソル補足:Lv1ロックイットカウンターヒット時にチャージLv2の場合は、しゃがみS→タイランレイブ Ver.Ωで追撃するのもアリ。

頭文字D.NETには、もう入会したか？

頭文字D ARCADE STAGE 4



続々と対応キャリアを増やしている頭文字D.NETで何ができるのか一気に解説！ そして今回は秋名と赤城の公道最速伝説攻略。初心者ドリテク講座の連続ヘアピン攻略法をマスターし、拓海に勝とう！

公式HP
http://initiald.sega.jp/

Text: ずるずる㊙

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年2月下旬(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

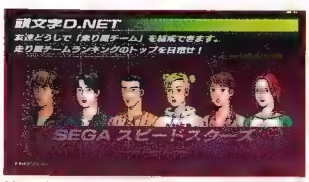
ついに稼働開始の頭文字D.NET！

『頭文字D ARCADE STAGE 4』をプレイするうえで、必須と言っても過言ではない免許証（ICカード）。その免許証に加え、『頭文字D ARCADE STAGE 4』のプレイをサポートしてくれるのが「頭文字D.NET」だ！

免許証を使用してプレイすることで、数字4桁の仮パスワードがプレイ後に発行される。そのパスワードと使用した免許証の免許証番号を携帯電話で下記のURLにアクセスすることで「頭文字D.NET」に登録できる。

無料登録で利用できるコンテンツと、月額315円（税込）の有料登録コンテンツがある。本作を満喫するためにも、有料登録することをオススメしたい。

この号が出るころには、DoCoMoはサービス開始済み。au、SoftBankは4月上旬にサービス開始予定だ。



地元ゲーセンの仲間と共に、新たな伝説を創るチームを結成し、全国制覇を目指せ！

以下、有料コンテンツだが、注目コンテンツをピックアップしよう！ どれも個性を表現するのに最適だ。対戦前に表示できる「バトルコメント」はさらにバトルを熱くしてくるだろう。チューニングパーツを保存しておくことができる「パーツストッカー」は、気分に合わせてパーツを付け替えできるのがうれしい。マイキャラパーツをストック・付け替えできる「マイキャラクローゼット」も同様だ。

ゲームに反映される部分で、無料・有料コンテンツでできることを右に比較しておくので、参考にしてほしい。



頭文字Dに登場するキャラクターたちと、クイズでバトル!? クイズの問題は、すべて頭文字Dに関連する問題なので、キミがどれだけ頭文字D通かが分かるぞ！

携帯電話またはパソコンからアクセス!!
頭文字D.NET【**http://sega-initiald.net/**】

頭文字D.NET
～頭文字D4連動コンテンツ～

◆新着情報◆
2007年4月：
「頭文字D.NET」順次サービス開始!!

◆更新情報◆
2007年4月1日：
「頭文字D情報」ダイジェスト更新

◆今日の一言◆
「秋名山には幽霊が出るだろう？鬼みてぇにバカっぱやいハチロクの幽霊さ・・」

ＳＥＧＡ さんのページ

現在のクイズポイントは0pts.です。

1 頭文字D情報
2 ランキング
3 プロフィール
4 マイキャラ
5 ガレージ
6 走り屋チーム
7 データプレゼント
8 頭文字D.NETバトルクイズ
9 各種設定
0 店舗情報
□ リンク

登録している「頭文字D免許」の切り替え

頭文字D免許登録済みの他のドライバー情報を見る

会員登録
会員退会
機種変更について
対応機種一覧
友人に知らせる
ご利用規約
FAQ/お問い合わせ

トップページ

(C)しげの秀一/講談社
(C)SEGA

※このトップページは2007年3月時点のものなので、仕様変更される可能性があります。ご了承ください。

頭文字D.NET

無料登録コンテンツ領域

2 ランキング
全国ランキング（総合・車種別）、ホームエリア別ランキング、プライドランキング、チームランキングの閲覧が可能。

3 プロフィール
登録したICの「走り屋クラス」、「戦績」、「自己ベスト」、自己ベストの「順位確認」などのデータが確認できる。

5 ガレージ
登録されている車のチューニング状況を確認できる。

有料登録コンテンツ領域

2 ランキング
無料登録と同様。

3 プロフィール
無料登録で確認できる各種データのほかに、「バトルコメント」が登録可。

4 マイキャラ
無料登録するだけで「マイキャラクローゼット」にマイキャラパーツはストックされる。有料登録すると「マイキャラクローゼット」に収納されたマイキャラパーツを自由に付け替えできる。

5 ガレージ
無料登録で確認できるデータのほかに、チューニングパーツを「パーツストッカー」にストック可。ストックされたパーツは自由に交換してチューニングできる。

6 走り屋チーム
走り屋チームの結成・所属が可能。1チームは最大20人まで所属できる。チームに所属すると、メンバー間だけで利用できる「メンバー伝言板」や、メンバー内のランキング、メンバー全員で貯めるチームポイントを日本全国の走り屋チームと競う、「走り屋チームランキング」などが利用可。

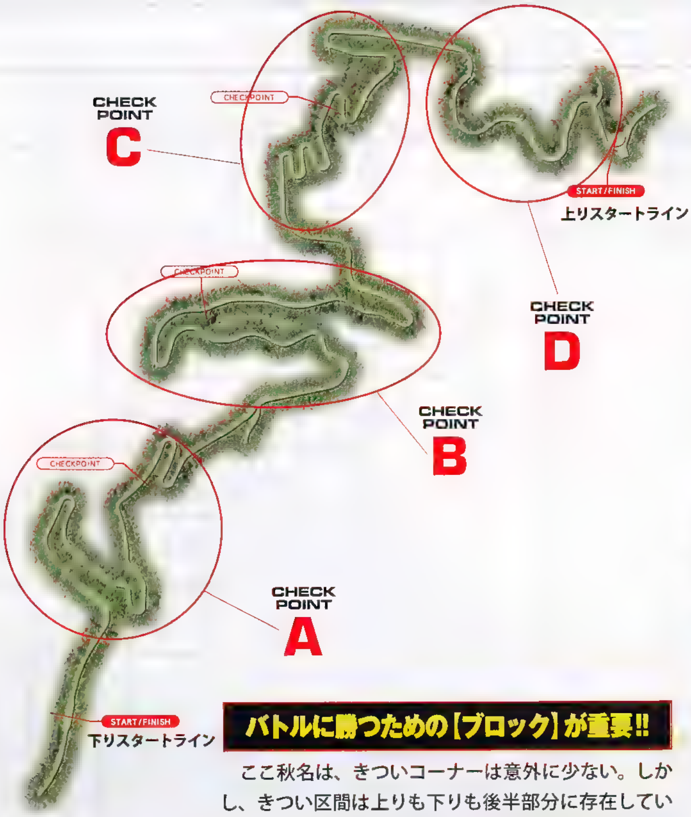
8 頭文字D.NETバトルクイズ
頭文字Dのクイズ。

走り屋クラスのレベルアップ: 全国対戦モードをプレイする場合、対戦相手としてマッチングされるライバルの決定条件となる「走り屋クラス」は、全国対戦モードでのプレイを重ねていくことのみで成長していき、その成績の積み重ねでクラスを上げていくことになる。

秋名

秋名は高速走行区間あり、連続ヘアピン区間有りのテクニカルコース。直線の速さを武器にできないとクリアが非常に難しくなるぞ！





バトルに勝つための【ブロック】が重要!!

ここ秋名は、きついコーナーは意外に少ない。しかし、きつい区間は上りも下りも後半部分に存在しているので、展開次第でその区間でのミスがバトルにかなり影響する。いかにその区間に入るまでにバトルを有利にできるかがカギになる。

そのバトルを左右するのが中盤の高速走行区間。チューンアップも進んでいるので、そのパワーを生かして差をしっかりつけて、バトルの展開を有利にしたい。

ここのコースを完全制覇する上で鬼門になるのは、涼介と拓海の二人だ。

涼介はさすが戦略家と言わんばかりに冷静にバトルを展開し、終盤で必ずプッシュしてくる。終盤はしっかりインを締めてブロックし、逃げ切りたい。

拓海は、ホームグラウンドのためもあり、とにかくコーナーが激っ速！　とくに後半の5連ヘアピンでその速さが爆発するので、引き離していても一気に追いつかれる。絶対にインを開けないようにしてブロックし、ゴールまで逃げ切りたい。



中学生のころから地元の秋名を走り込んでいる拓海とバトルする場合は、生半可なテクニックでは通用しない。できるものなら最初から最後まで徹底してブロックして逃げ切りたい。

CHECK POINT A

きついコーナーが点在するこの区間。視界の良い昼間でもそのきついコーナーはブラインドになっていて曲がる直前までその先は見えない。コースを暗記しておかないと、インを突けずにラインを膨らませてしまいかねない上、ライバルに抜かれてしまうことになる。前後のコーナーの間隔もしっかり覚え、ライバルに抜かれないラインをキープできるようにしよう。インを開けないラインをキープできれば、プッシュしてくる拓海を抑えることができ、中盤で差をつけることが可能！



怖いのは上りの後半で緩い右からきつい左の部分。早め早めに切り込んでインをキープしよう。

CHECK POINT B

このコースのバトルを大きく左右するのが、ここの高速走行区間。

高速・連続で切り返すコーナー部分は、切り返しのタイミングが遅れやすく、リズムを崩すと壁に激突して大きなロスとなるので注意したい。

また、ほぼ直線コースとなる部分は、この区間の入り口にあるヘアピンでミスをすると立ち上がりの加速を鈍らせてしまうので、壁への接触には細心の注意を払うように！　後ろにいる場合は挽回のチャンスを失うことになるので十分注意すること。



下りのこのヘアピンでのミスはかなり不利なる。絶対に接触しないように立ち上がること！

CHECK POINT C

秋名名物の5連ヘアピン。早めに切り込んでインを突ければどうってことのない区間だが、バトル中、とくに下りのバトルで追われてプッシュされている状態だとミスを起こして勝負が決まってしまうポイントになるので、非常に重要になる区間。

特に拓海とのバトルではここで抜かれるとかなり不利になるので、徹底したインのブロックを行なう。

上りでは、ここでのミスを抑えられると後半でのライバルとの絡みを軽減できるので慎重に走りたい。



拓海とのバトルだとここのヘアピンへの進入のブロックが非常に大きなポイントとなるぞ！

CHECK POINT D

緩やかなコーナーが多いこの区間では、コースの幅を有効に使ってアウトインアウトを敢行していくことで有利な展開にしていきたい。

上りでは、ここの部分で差をつけたいところなので、壁への接触をしないように走りたいところ。

下りでは、最後の正念場になる区間。できればここの段階でライバルの前を走るようにしたい。その理由は、きついコーナーが無いために一気に追いつき、強引にインから抜くテクニックが使えないからだ。



涼介、拓海のバトルでは最後のコーナーまでバトルがもつれる。気合いでブロックするぞ！

マイキャラクターのカスタム: マイキャラクターのカスタマイズをするためのマイキャラパーツを獲得するためには、まず全国対戦モードでのプレイを積み重ねていき、マイキャラパーツゲージを貯めていく必要がある。このゲージをいっぱいまで貯まると、パーツゲットのスロットを 回すことができるのだ。

抜き返してぶっちぎれ！



池谷は、序盤で勢いよく抜いていくが、原作通りの実力なので、抜かれても焦らずに丁寧に走り、追いつく展開を待つようにしていくこと。

ミスが無ければ、序盤のヘアピンコーナー付近で追いつく。遅い池谷の有無に関わらず、コーナーのインに進入していく流れで池谷のインを突けたらそのまま抜いていくようにしよう。

この連続ヘアピンを抜けたら、あとは逃げへ！

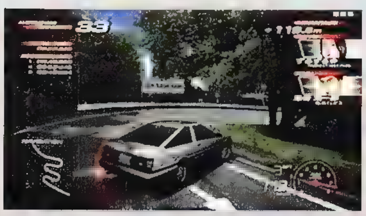


緩い右から左へのアピンで池谷に追いつく。しっかり切り返して追い抜いていこう。



一つめのチェックポイント直後のヘアピンは、かなり手前から切り込んで曲がること！

中盤の高速で走れる区間では、池谷との差をさらにつけられる。池谷からはプッシュされることが無いため、多少のミスをしても勝負に影響しないのだが、秋名ステージの後半でバトルする涼介や拓海は、この高速区間でのミスが勝負に大きく影響する。ちょっとした接触も許されない区間になるので、楽勝ペースでも緊張感を持って、来たる厳しいバトルへの練習を積むこと。



後半にある5連ヘアピンは、リズミカルに素早く切り返さないとインを開けることに！



終盤のコーナーは、疲れも出てくる区間なので、緊張感を高めてインをキープしよう。

大きなミス無く走れば、後半は池谷を大きく引き離して楽に走れるが、涼介や拓海が相手だと、ここでのブロックのテクニックが勝負を大きく左右するので、丁寧に走るようにしよう。

コツコツ差を広げて逃げるぞ！



RX-7に乗る岩瀬とバトル。スタートするとすぐ前に出られる。だが一気に抜き去るという展開ではないので、前に出たら小さな接触にも十分に注意して走るようにし、少しずつ差をつけていこう。



5連ヘアピンの入り口でミスすると連鎖的にミスしやすいので丁寧に切り込んでいこう。



中盤の高速区間の入り口のコーナーで接触すると、引き離しが不十分になるので注意！

5連ヘアピンが前半のポイント。ここでミスると追いつかれてしまう。切り込みが遅れてラインを膨らませ、接触するするミスを抑え込むこと。

中盤の高速区間は、差を広げるポイント。その入り口にあるヘアピンでは、絶対に接触しないようにしてヘアピン後の加速を意識し、逃げ切りを図ること。

後半に入ると緩いコーナーもあり、コースを覚えていないとラインを外すので、確実に暗記をすること。



後半のヘアピンの切り返し。ハンドルを切り込むタイミングを早めてインを突くこと。



手前に緩いコーナーがある二つのヘアピンは、素早く切り返さないとぶつかるので注意。

後半は、緩いコーナーからヘアピンへ切り返すコーナーがある。その一つめのコーナーの切り込みを素早くコンパクトに実行し、曲がりすぎでインの壁に接触することを抑えよう。

そこからアウトインアウトでインを抜け、前をキープしてゴールを目指そう。

前半のブロックを確実に！



秋山のAE86は上りでも速く、スタート後、緩い高速コーナーの区間ですぐに追いつかれるので、後ろからプッシュされても決してひるまずに走り、インをキープして抜かせないようにすること。



序盤の緩いコーナーで追いつかれ、プッシュされる。押されつつもインをブロック！

緩いコーナーを抜けたところにある直線で秋山がその加速力を武器に抜きにくる！　手前のコーナーからミス無く加速できていれば、前をキープできる。5連ヘアピンへは前を走ったまま進もう。



一瞬秋山に抜かれそうになるが、後半の伸びで前をキープできるので、抜かれないこと。

夜間ステージなので、5連ヘアピンは非常に視界が悪くインを確認しにくい。そのため切り込むタイミングが遅れやすく、ラインを膨らませるミスをしやすい。ヘッドライトに照らされる前方をしっかり確認し、ヘアピンの手前で素早く強く切り込んで、インを突くこと。大きなミスが無ければ、ここの区間で秋山との差を広げられるため、後半のバトルを有利に展開できる。



後半の展開を楽にするには、5連ヘアピンをノーミスで走り抜けることが条件になる。

後半の勝負どころは、緩いコーナーときついコーナーの切り返し部分。夜でコースは非常に見にくいが、きついコーナーを抜けたあと、小さく素早く切り込んで、接触を抑えられれば楽に抜け切れるぞ！



きついコーナーからの切り返しは操作がラフになる。素早く小さく切って抜けること。

秋名下りのポイント?:前半は、複合コーナー的切り返しのコーナーがある。各々のコーナーの角度に合わせてハンドルを切り込めるかが、コーナーリングの速さへのカギとなる。その角度の具合を暗記しておきたい。

後半で気を抜くと抜かれるぞ！



秋名完全制覇への第一関門！　涼介とのバトル。完璧にブロックできれば最後まで抜かれずにゴールできるが、そう簡単なものではない。ここでは、抜かれることを前提にバトルを展開していこう。



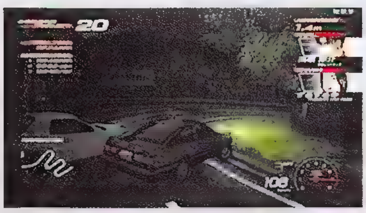
序盤の緩いヘアピン。暗いこともありコースを暗記していないとインを開けることになる！

前半のヘアピンでインをキープしていけば中盤まで涼介に前に出られることを阻止できる。問題は中盤の高速区間。その入り口にある右のヘアピンは、ミスをしやすく抜かれやすくなる。だがここで無理してブロックすると、直線で蛇行して両サイドの壁に接触し大きなロスになる。抜かれそうな場合は無理にブロックしないようにしよう。



高速区間で抜かれそうになったら無理にブロックせず、抜かせて後で抜き返そう！

勝負は5連ヘアピン。高速区間で抜かれなかったらここでしっかりインをキープして涼介を引き離しにかかる。もし抜かれて後ろを走っていたら、ここが差を詰めて追い抜くポイントになるので、確実にインを突いて前に出ること！



抜かれた場合は、5連ヘアピンでの鋭い突っ込みで涼介との差を詰めて、抜き返す！



終盤の高速コーナー区間で追いつかれるので、涼介の位置を確認してブロックする！

小さなミスをしてしまい差を広げられていないとゴール直前の高速コーナー区間で涼介が猛プッシュをかけてくる！　涼介の位置を確認してその少しインをブロックし、逃げ切れるようにすること！

ブロック！　ブロック!!　ブロック!!!



CHECK POINT A

秋名完全制覇への第二関門！　拓海とのバトル。スタート直後、前を走れるが、すぐに拓海が追いついて来る。その拓海の位置を確認し、ブロックして意地でも前に出さないようにすること。

序盤で抜かれた場合は、どんどん引き離されて追うモチベーションが下がる。ノーミスで走り、差が開くのを少しでも抑え、中盤の高速区間で、早めに追いつき、抜ける展開を作れるようにする。



最初のヘアピン。ここのインを確実に突いて拓海をインから抜かせないようにすること。

CHECK POINT B

中盤の高速区間に入る手前の右へのヘアピンで接触をすると加速が鈍り、前を走っている場合は、差を詰められ、後ろを走っている場合は、追いつくチャンスを失うので、丁寧にインを突くこと。

ここで拓海がなぜか遅くなるので楽に抜ける！

勝負どころはその最後の左へのヘアピン。ここでミスをすると5連ヘアピンの前で抜かれる展開になるので、接触に注意してインを突くこと。



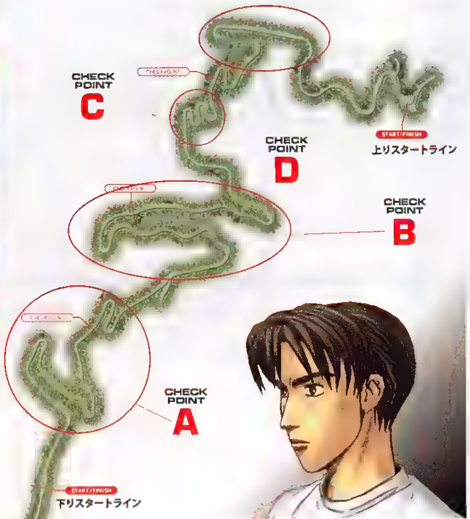
高速区間の入り口の右ヘアピン。抜けたあとの接触にも注意しないと追えなくなるぞ！



高速区間の最後の左ヘアピン。ここのブロックが後半の流れをかなり楽にさせてくれる！

CHECK POINT C

拓海とのバトルで一番重要なポイントになるのがこの5連ヘアピンだ。高速区間を終えて前を走っていても、5連ヘアピンの入り口で拓海が猛烈な速さで追いついてくる！　そのため最初の右ヘアピンの進入でインを突くのが甘くなると一気



にぶち抜かれる。かなり早めに切り込んで完全にインをブロックして抜かせ ないようにしよう。

その後も拓海は激しくインを攻めてくるので、ハンドルの切り返しを素早く操作して絶対にインをブロックし、拓海を抑え込んでいくこと！

拓海をより確実にブロックするために、ここではイン側の壁ギリギリにマシンを寄せるイメージで走行し、インをキープしていこう。



5連ヘアピンの最初の進入が勝負を大きく左右する！インインインで抑え込もう！



抜かれてもモチベーションを下げず、逆にさらに上げて必死に追って、その先で挽回！

CHECK POINT D

前を走れていると、直線区間で差を広げられ逃げ切れるので、かなり有利な展開になるが、問題は5連ヘアピンで抜かれた場合。その直後でミスをすると負け確定になるが、ノーミスで拓海を追うことができれば、ここの直線区間の加速で追い抜ける！　そのチャンスを生かすために手前のコーナーで接触をしないよう、慎重に走り抜けていくこと。

前に出たら、終盤の高速コーナーで拓海の位置を確認してブロックし、ゴールを目指すだけだ！

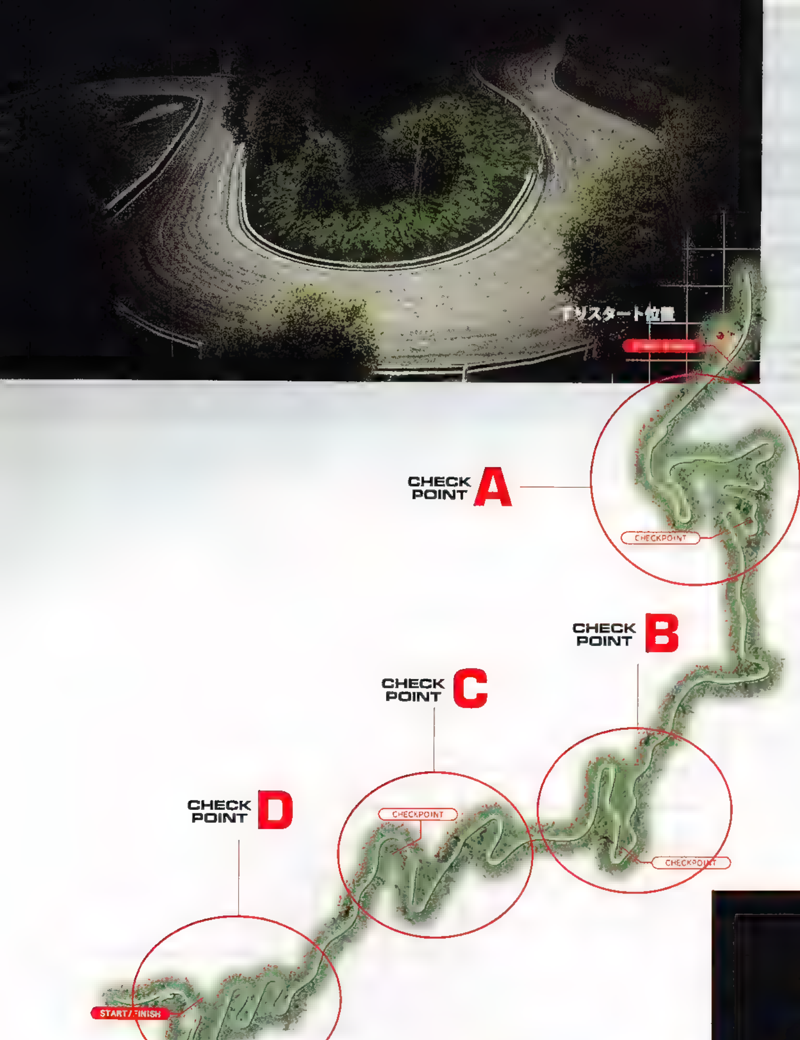


抜かれた5連ヘアピン後、ノーミスで走れば直線区間で拓海を捉え、抜くチャンスがある！

秋名下りのポイント?:中盤でなぜか拓海が失速し抜き返せる。5連ヘアピンの入り口のブロックに命を賭けて拓海をブロックする!　この区間を凌ぎ切れるとかなり勝利が濃厚になるぞ!

赤城

高速コーナーが多い妙義ステージからヘアピンコーナーが大幅に増え、かなりテクニカルなコース。すべてのインを突けるかが勝負！



上り
スタート位置

前半で勝負を決めて逃げ切ろう！

コースのレイアウトを見ても分かるように、上りステージでも下りステージでも序盤で、そして終盤できついヘアピンコーナーが連続する。いかにスタート直後の序盤でライバルとのバトルを有利に展開していくか、そしてゴール直前の終盤でライバルの前をキープできるかがポイントになる。

ライバルによって速さが違うので、抜かれるポイント、追いつき追い抜けるポイントが違ってくる。その各々の勝負を左右するポイントを覚え、その流れを壊さないように丁寧に走り、確実にバトルを制していきたい。

そのためにコースの暗記は必須となる。きついコーナーの数だけではなく、その前後の流れと曲がり具合をしっかり覚え、ミスを抑えていきたい。

ライバルは四人。赤城完全制覇でライバルとなるのは、啓介と涼介。ホームグランドだけあって速いので、ヘアピンのインをしっかり締め、ブロックして逃げ切ろう！



プロジェクトDではヒルクライムのエースの啓介。この段階ではまだレッドサンズの啓介レベル。慎重に走れば大丈夫



プロジェクトDの頭脳となる涼介はこの時期でも十分大きな壁となる！　後半のブロックが甘いとその隙を突いてくるので要注意だ！

CHECK POINT A

ここの区間はヘアピンが多いので、インをしっかり突ければ有利な展開にできる。だがその突っ込みが甘いとブロックができず抜かれるので、素早い切り返しを徹底して走ろう。

下りの場合、連続するヘアピン間の距離がだんだん短くなっていくので、切り返すタイミングを早めていかないと大きなミスを誘発するので注意。

上りの展開では、最後の高速区間が逃げ切られる区間になる。追いつかれている場合は、ワンミスが命取りになるので、丁寧に走ること。



連続するヘアピンの中に小さく切り返すヘアピンがある。コース暗記が必須！

CHECK POINT B

きついヘアピンが二つある区間。

この二つが目立つので、ヘアピンに意識が集中しがちだが、その間にある小さい切り返しを確実に覚えていないとラインを崩す。その角度の具合を覚え、ラインを外さないこと。

また下りの場合、ヘアピンの前に緩いコーナーが連続する。高速で走るとタイミングがずれて接触するミスを連発し、大きなロスになる。各々のコーナーの角度、数を覚え、直線的に抜けてライバルとの差を広げる、差を詰められるようにしていこう。



高速で蛇行する区間は、ハンドルを切り返すタイミングが重要になる！

CHECK POINT C

きついコーナーはあるが、ヘアピンというほどきつくない。長い直線区間をうまく使ってライバルとの差を広げる、詰めるポイントとなる。

下りステージの場合、終盤の連続ヘアピンでのバトルを有利にすべく差を広げる、差を詰める区間となる。

上りステージの場合、序盤でミスをして追う展開の場合は挽回する区間に、前を走る場合は、差を広げて中盤の展開を楽にする区間となる。

どちらも丁寧に走って、スピードをロスしないことが重要になる。



スピードが出る区間なので、コーナーの進入は早めに対応すること。

CHECK POINT D

この区間のヘアピンは、同じ具合の角度で走りやすいが油断は禁物。

上りステージの場合は、ミスをしてもまだ挽回できるチャンスがあるので、無理に攻めて走る必要はない。

下りステージの場合は、すぐゴールなために挽回するチャンスが無い。そのためワンミスが致命傷になり、前を走る場合は抜かれて逃げ切られることになり、後ろを走る場合は離されて勝負が決まるので、接触に注意を払いつつ走って、ライバルよりも速く走れるようにしていこう。



難しいのは下り時にある最初の右コーナー。手前の蛇行部分でラインを乱さないこと！

赤城でレベルアップ!?:ヘアピンが多く、難度が高く思われるが、ライバルはそれほど速くない。そのため比較的楽に走れるので、その中でヘアピンのインの突き方を学習していこう!

抜いたらあとは逃げるのみ！



雨で滑りやすいが、もともと滑らせて走るコースなので、速めに強めに切り込む意識程度でバトルに臨もう。

スタートすると賢太の前に出られる。その後のコーナーで抜かれるが、気にせず追っていくこと。



きつい左コーナーから緩い右コーナーの先で賢太に抜かれる。無理にブロックすると逆にミスするので、慌てずに走ること。



ヘアピン後は加速でき、差を詰めることができる。中盤の蛇行する区間の前には追いつけるので、その勢いで抜き返すこと。

中盤の蛇行区間の前には賢太を捉えることができる。加速の有利さを生かして賢太の前に出られるので、前に出たらあとはコースだけに集中し、コーナーのインを確実に突いて逃げ切ろう。



一度抜いた後は、よほどのミスをしないかぎり追い抜かれることはない。

前半で離して後半を楽に！



速いマシンだけに油断できない須藤とバトル。だがスタートすると前に出ることができるので、そのまま前をキープしたまま、きついヘアピンのインを丁寧に突いていき、逃げ切りを図ろう。

ヘアピンを抜けると高速区間に入る。ここでのミスは追いつかせることになるので要注意！



ヘアピンの先の区間は加速が必須の区間。ミスは後半の展開に影響するので要注意！

中盤のヘアピンでミスをしても、その後の高速区間でミスを抑えられれば十分引き離せる。

ここでできるだけ引き離し、後半のヘアピン後の終盤で須藤に追いつかれないようにしたい。



最後のヘアピンでミスをすると、その先で挽回は不可能なので絶対にミスをしないこと！

後半の連続ヘアピンでミスをするとあっという間に差を詰めてくる。前に出られた場合、最後のヘアピンでインを突けないとその後は抜けないで負けるので、意地でもインをブロックすること！

中盤のブロックを確実に！



スタートすると、楽に啓介の前に出ることができる。ヘアピンを丁寧に走れば、プッシュされることもなく逆に差をつけることができる。

高速区間になる中盤に入ったら小さいミスに注意していき、その差は維持ないし広げていき、後半で追いつかれるポイントを遅らせること。



中盤の蛇行区間の先で追いつかれる。その先のヘアピンで啓介を前に出させないこと！

勝負を左右する後半の連続ヘアピンで啓介がアタックしてくる。しっかりインを締めてブロックし、前に出さないこと。注意点はコーナー角度の変化。切り返しのタイミングを誤らないように！



連続ヘアピンの前半が勝負どころ。コーナーごと角度が違うので、切り返すタイミングも違う。ハンドルを回す感覚を覚え、インを完璧にブロックすること。



後半はハンドルを切り込むタイミングを見計れるので、丁寧にインを突いてミスを抑え込み、啓介を引き離せるようにしていくこと。

勝負は終盤のブロックで決まる！



赤城完全制覇の大きな壁になる涼介とバトル。

スタートすると涼介が加速してくる。ブロックすることもできるが、その先の連続ヘアピンで抜き返せる。ここは無理にブロックせずに涼介を前に出しておき、追う展開で連続ヘアピンへ突入しよう。

涼介は速いので、チャンスがあればインから抜いておきたい。変化するヘアピンの具合に合わせて素早くインを突いて差を詰めていき、前に出るようにしていきたい。



ヘアピンのインを丁寧に突けると、涼介との差をどんどん詰めていける。その勢いで追いつき、強引にインから抜いて前に出よう。



中盤の蛇行部分でのミスは追いつかせる原因になる。タイミングよく切り込んで直線的に走り抜け、差をキープすること。

中盤の蛇行区間はスピードが出ているため、切り返しでハンドルを切り込むタイミングが遅れてミスをしやすい。接触すると減速したそのスピード差で一気に差を詰められ、後半の展開が厳しくなるので、丁寧に走るようにしてミスを抑え込むこと。

高速区間では、そのスピードからコーナーへの進入で切り込むタイミングが遅れてインを突けず、差を詰められやすいので、早めに対応すること。

終盤の連続ヘアピン区間になるといよいよ涼介が牙を剥いてくる！ ヘアピンの角度はほぼ一定なのでリズムよく切り返せば楽にインをブロックできるが、涼介がプッシュしてくる！ そのため操作が不安定になり、ラインのキープが難しくなるので抜かれる可能性が出てくる。これを抑えるため、早めに切り込んで涼介のラインよりもさらにインをキープして、完璧にブロックして逃げ切ろう。



後半のヘアピンに突入！ 涼介が追いついてくるので、早めに切り込んでインをブロックしていく。



涼介が容赦ないプッシュをしてくるので、ラインが乱れる。常に涼介の位置を確認し、その内側を走り、抜かせないこと！

頭文字Z 赤城でレベルアップ!?:啓介や涼介のバトルでヘアピンでのブロックテクニックは上達するが、それだけでは秋名で通用しない。ライバルの位置を確認してブロックできるようにしよう。

初心者もらくらくドリフト！

ドラテク指南講座その2

ハンドルは最大限回す!!



確実にインを突くために、思いきって切り込もう！

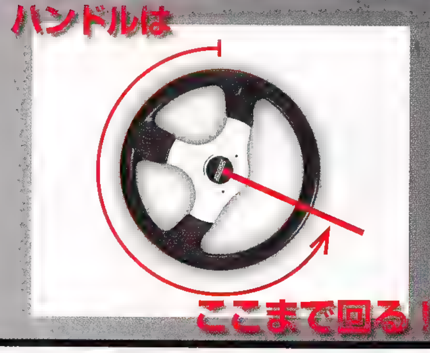
頭文字Dシリーズのコーナーリングで必須となるテクニックは、高速走行のままドリフトをさせて曲がっていくこと。これを実現するためには、通常のグリップ走行でのコーナーリングに比べ、テールを振って滑らせるためにマシンの向きをよりイン寄りに深くしていくことが必要になる。

その向きを深めるためにはどうすればいいかというと、ハンドルをより強く切り込むことになる。

その切り込む量はどのぐらい必要なのか？　スピードが速い状態で短時間に向きを深めるためには、できるだけ多く、できればこれ以上ハンドルが回せないというところまで回す必要があるのだ。

そのハンドルを回せる量だが、右図のように4分の3回転ほど回せる。角度でいうと270度だ。

この角度、実際に回してみると身体に厳しい。まして素早く切り込まないとインを突けない。それを実現できるハンドルの握り方、回し方をマスターし、拓海以上のコーナーリングを身に付けよう！

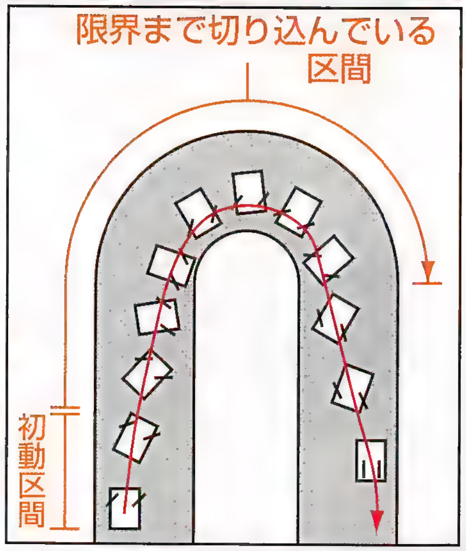


インの壁に直角になるようにハンドルを切る!!

ハンドルを限界まで回し切ることでマシンを一気に挙動させることでドリフトできるが、その最中はタイヤの角度がどうなっているかを右図で確認しよう。

コーナーリング中はどの地点までハンドルが切り込まれているか分かるだろうか。また、注目してほしいのは、ハンドルを切りはじめて車の向きが変わりだすまでの初動区間。少し遅れて限界まで切り込んだ状態になるが、これはハンドルを回し始めて限界点に到達するまでのズレ。きついコーナーほどこのズレを少なくして、より短時間でハンドルを回していかなければ曲がり切れないのだ。

また、コーナー脱出時には加速の安定を求めたいので、進入時よりも丁寧に時間をかけてハンドルを戻すように心がけよう。







ハンドルの反力を利用して切り返すテク！

素早くハンドルを切り込むときは自分の筋力で回すが、戻すときは？

ハンドルを握ったまま、また筋力で戻す方法もあるが、それだと手首に負担がかかる。

長時間のバトルを闘い切るために筋力の温存を考え、ハンドルが自力で戻る力を利用しよう。プレイヤーは戻す勢いだけつけてハンドルを放し、ある程度戻ったところで握り直し手首に負担が少ない状態で切り返すようにすると楽に操作できるぞ！

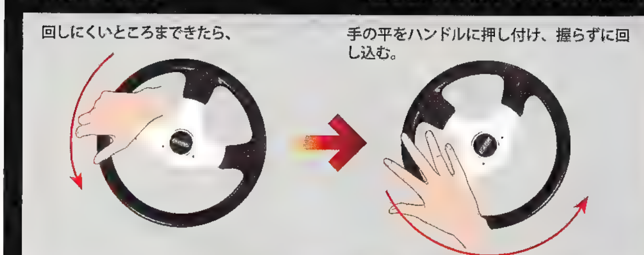


手の平を使って回しやすくするテク！

ハンドルを放して握り直すテクニックは、ハンドルが戻るスピードと握り直す場所によって回す量が毎回変わり、慣れないと操作が安定しない。放す方法に違和感を感じる場合はこんな方法もある。

ハンドルを回し手首が辛くなる。その状態になったら握っていた指を開き、手の平だけでハンドルを押さえつけている状態にし、手の平との摩擦でハンドルを回し込むのだ。

ただし、汗で滑りやすいので注意！

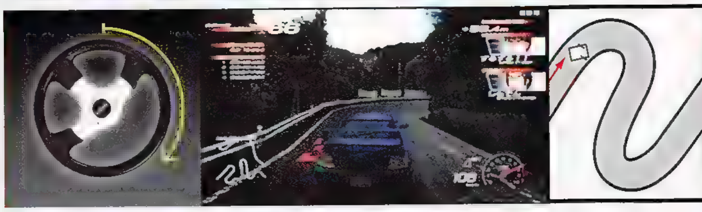


頭文字Z するする最速伝説　MTでのテクニック!:MTでの操作では、ステージが難しくなるとほとんど右手だけでハンドル操作をすることになる。片手で回し込み、握り直す方法や、手の平で回す方法など、応用が必要になる!

切り返すコーナーでのハンドル操作と一連の流れはこうなっている！

操作状況 / プレイ画面 / マップ / アドバイス

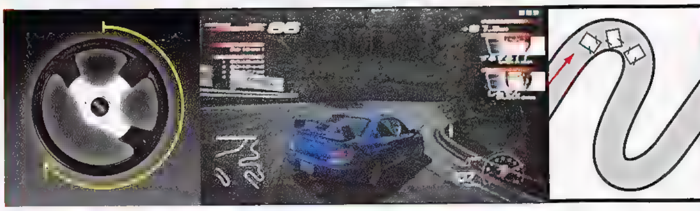
コーナー①進入



インの壁にぶつけるイメージで！

切り返すコーナーの一つめの進入は、単独コーナーの進入と同様にアウトインのライン。アクセル全開でハンドルを一気に切り込んでインを突いていく。そのときのマシンの先をインにぶつけるようにすると滑って膨らむのでちょうど良くなる。思い切りが肝心。

コーナーリング中



切り込んでマシンを真横にする！

素早くハンドルを一気に限界まで回し切ると、マシンは短い時間で向きを変更することができる。進入時の切り込みのタイミングが合っていれば、マシンの先端がインの角度に合わせられ、マシンが横になっていく。コーナーの状況にもよるが、限界まで切り込むまでの時間が短ければ短いほど、マシンが傾く角度を増やせる。

コーナー脱出



出口が見えたらハンドルを戻す！

出口が見えてきたらハンドルを戻すのだが、切り返すコーナーでは、その戻し具合の調整が重要。難しいのは次のコーナーが近い場合。できるだけイン寄りの脱出が必要になるので、切り込んでいる時間を長くして曲がりすぎた状態にしてコーナーを脱出していく。

コーナー②進入



ラインを外側に振ってから切り込む！

前のコーナーの脱出を曲がりすぎた状態にすることで次のコーナーの進入で必要なアウトからの進入ラインを確保する。そこから間髪入れずにハンドルを逆に切り込んでいく。このとき、ハンドルの握り方が悪いとうまく回せず、切り込みが遅れるので注意したい。

コーナーリング中



思いきり切り込んで真横にする！

ラインが確保できていれば、単独コーナーの進入と同様に素早く切り込んでいけばOK。だが、次のコーナーが近い場合はラインの確認をする距離が無いので、ハンドルを戻した勢いをそのままに反対へ一気に限界まで回し込んで、インを絶対に開けないようにしていくこと。

コーナー脱出



素早くハンドルを戻して加速へ！

インを突くことができれば、あとは単独コーナーの脱出方法と同じで、加速しやすいように直進状態へと丁寧に戻す。注意点は、切り込んでいる時間が長すぎても短かすぎてもダメだということ。どちらも直進状態にはならず、接触して加速を鈍らすので、十分に注意すること。

失敗例1 切り込みが弱くて追い抜かれる！

切り込み方が遅いとマシンの向きが早く変わらず、インを開けることになる。また、切り込み量が少なくてもインを開けることになり、ライバルの前を走っている場合だと、抜けるラインを作ってしまう。後ろを走っている場合は、さらに差を広げられることになる！



膨らむ失敗の多くは切り込むタイミングが遅いこと。インを開けないためには早すぎるぐらいがちょうどいい。

失敗例2 切り込み時間が長すぎる！

それほどきつくないコーナーで切り込み時間が長いと、遠心力が増してグリップ力を失いマシンが外側に吹っ飛ぶことがある。

ステアリング抵抗が少なくオーバースピードが原因。それを予測してより多く切り込んでステアリング抵抗を増やす方法で対処しよう。



ハンドルを切り込んでいる時間が長いと増す遠心力にグリップ力が耐えられなくなり走行ラインが膨らむ！



MELTY BLOOD Act Cadenza Version B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

修正版である『Ver.B2』がそろそろ稼働し始めるころだろう。それに合わせて、ネコアルク・カオス、白レンを攻略。システムや基礎攻略も見逃せない!!

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB2
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2007年3月末(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text:メルブラ塾(半蔵門支部+α)

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	QA
Ⓒ➡	キャンセル
Ⓙ➡	ジャンプキャンセル
Ⓔ➡	EXキャンセル

ネコアルク・カオス ——技紹介&対戦攻略

『Ver.B2』になり、使用可能となったネコアルク・カオス。ネロ・カオスにカーソルを合わせ、スタートボタンを押すと出現するぞ！

Text:age

技性能

通常技の性能はネコアルク同様にリーチこそ短いが、ネロ・カオスの通常技に似たものも持っており、それはリーチに優れる。

立ちBはヒット時に相手を浮かせる。BE時はカニのはさみのような攻撃をして、ボタン連打で連続ではさみで攻撃をする。立ちCはリーチの短い攻撃だが、発生はネコアルク・カオスの中では最も早く(5フレーム)、BE時はリーチの長い多段技に変化する。しゃがみBはダウンを奪える3段技。3段キッチリヒットさせると相手が高く浮く。ジャンプBはリーチが長めな2段技で、2段目のみジャンプキャンセル可能。

→+Cはリーチが長めで発生が遅い中段攻撃。ヒット時は相手を浮かせることが可能。↖+Cはリーチが長く画面上まで届く攻撃をする。ヒット時浮かせられるが追撃はほぼできない。

電波奥義ネコエステは、EX版がかなり特殊。何と、ヒット時に相手の体力が回復してしまう。この回復は赤ゲージの部分を越えて回復する。その代わり、長い時間レバー入力が逆になる。混沌ビームはネコアルクの真祖ビームと同じ性能。攻撃範囲の広いビームでの攻撃をする。

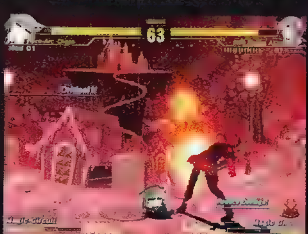
ネッロカオス劇場「とり」は、空中からカラスを吐き出す攻撃。射出後、Aはジャンプした方向にそのまま、Bは後方に移動した後に再行動が可能。空中からのけん制に使おう。EXは多数のカラスを射出する。にゃんぷしーろーる・JCは、双方のサーキットブレイクを誘発する。

ネコアルク・カオス技表

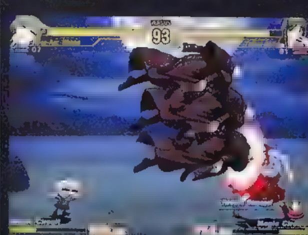
特殊技	しゃがみ歩き(↖or↗)、↖+C、→+C	
BE	立ちB、立ちC、しゃがみC	
必殺技	電波奥義ネコエステ	→↓↘+攻撃ボタン
	混沌ビーム	↓↘→+攻撃ボタン
	[illegible]	↓↙←+攻撃ボタン
	ワンワンランドに行きたい俺	空中で↓↙←+攻撃ボタン
	ネッロカオス劇場「とり」	空中で↓↘→+攻撃ボタン
	ベヒモス・ゲェップ	↓↓+A
	ダミアン・アーミー	↓↓+BorC
	↓↓↓↓+C	↓↓↓↓+C
AD	にゃんぷしーろーる・JC	→↘↓↙←+C
	ダスク・オブ・ザ・キャット	←↙↓↘→+C
AAD	猫の恩返しスーパーカース	←↙↓↘→+C
LA	召還！カレイドステッキストライク	BH中に地上EXシールドを成立


↖+Cは見た目通り、非常にリーチが長い。追撃はできないが、けん制で振り回していこう。


ダミアン・アーミーはネコアルク・カオスのほかに、カラスと鹿をランダムで出す。


しゃがみ歩き(↖)には攻撃判定があり、わずかだがダメージを与えることができる。


ジャンプCはネロ・カオス同様の横に長い多段技。横方向に相手が居るときに使おう。


↓↓↓↓+Cで出る技はネロ・カオスは3体同時に正面に飛ばす。比較的使いやすい技だ。


ダスク・オブ・ザ・キャットはメカヒスイのADと似た技。なにやら一匹違うものが交じってる?

ネコアルク・カオス補足：本文でもある通り、最速の通常技は立ちC。近距離で暴れるときはこの技を使い、しゃがみBにつなげていこう。また、ジャンプBは下方向にリーチが長いので、ガード切り替えを利用した中段攻撃を狙える。

基本戦法

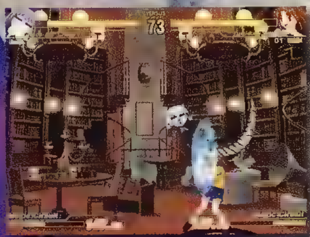
地上では➡+Cを振り回していく。ネコアルク・カオスの技の中で最もリーチが長く、それほどスキが大きくないのでけん制として優秀。これで相手を地上にクギ付けにして、ダッシュから攻めるか、混沌ビームで体力を削るといい。

ダッシュから攻めるときは、【しゃがみA→しゃがみB】とつないでヒット時にしゃがみCまでつないで空中連続技を狙っていこう。ガード時はリバースビートで立ちAにつなぎ、連係へ移行しよう。

跳び込みには比較的下方向に長い[illegible]



➡+Cと混沌ビームで相手を追い払え！　無理をして攻撃をくらわないように注意したい。



空中戦はジャンプ攻撃を使い分けたい。上はジャンプA、下はジャンプB、横はジャンプCだ。

ネコアルク・カオス基本連続技

①【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓙ▶ジャンプBⒿ▶2段ジャンプBⒸ▶空中投げorEXワンワンランドに行きたい俺
②【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶EXダミアン・アーミー→EX混沌ビーム
③➡+CⒿ▶ジャンプBⒿ▶【B→C】Ⓒ▶空中投げ

混沌にも個性を
ネコアルク・カオスカラー一覧



続・突発的情報コーナー

なぜなに Ver.B MBAC

修正版である『Ver.B2』はどんな感じ……!?

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

●『Ver.B2』稼働と、闘劇'07予選について……

age：3月末から闘劇'07予選が始まっているところもあるけど、『Ver.B2』ってどうなのよ。
KZA：いきなりですね（汗）。まあ前回このコーナーで語っていた通り、細かい修正が多いですね。
ゆきのせ：特にキャラの防御力ついていろいろと変わっていますね。高かったキャラが少し低く、少し低かったキャラが少し高く……といった感じですか。
age：両ネコアルクは高いときと低いときの差がデカ過ぎてビックリするね！　連続技のダメージが違い過ぎてくらっている方が目を疑う。
KZA：記事を読んでいただければ分かるんですが、白レンがパワーアップしているのに感動しました。まだ巷では対戦してないですけど、もう最弱ランクは脱出した気分ですよ！
age：ネコアルク・カオスは……、玄人好みのキャラだなぁ。しゃがみ歩きに攻撃判定があったり、ジャンプ攻撃の使い分けができたりと、地味に面白いよ。
KZA：トータルのバランスが良くなりましたねー。じゃあここで闘劇に参加しそうな人の意気込みを聞きましょうか。
ゆきのせ：今年はメルブラ優勝したいですね！　とりあえず予選から頑張ります。
腐乱人形：また壇上に立てるよう頑張ります！
age：目指せ！　決勝大会！



『Ver.B2』の新たなゲームバランスで、闘劇'07予選に挑もう！

ネコアルク・カオス連続技補足：①は基本連続技。ダメージ優先ならEXワンワンランドに行きたい俺につなごう。画面端ならさらにジャンプCを当てて空中投げが狙える。②はネコアルク・カオスの連続技の中では比較的威力の高い連続技。画面中央くらいからでないと決まらない③は中段からの連続技。最後のCは初段がヒットしたらすぐ投げよう。

『Ver.B2』最新攻略

白レン

『Ver.B』で最も強化点が多い白レン。これらをうまく使って、前バージョンでの借りを返すのだ！

Text：KZA



主な変更点

- 新技（ナッツクラッカー）↓↓+AorBorCorDを追加
- BEジャンプC後の白レン本体の下降速度を若干早く修正、BEがたまるまでの時間を短縮、判定発生後に行動可能に
- しゃがみB判定強化（光玉のやられ判定を削除）

新要素を知る

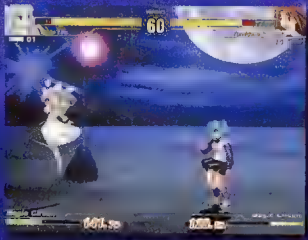
『Ver.B2』ではすべての変更点が強化要素。戦術に取り入れて、新たな闘い方を模索していこう。

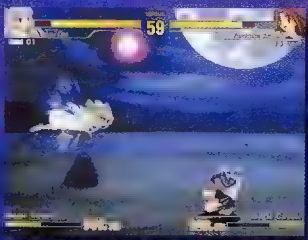
新技のナッツクラッカー（↓↓＋攻撃ボタン）はA～Dの、どのボタンで出しても攻撃判定を持たない。しかし幻惑効果のあるモーションなので、キャンセルから出していくとフェイントに使えるぞ。

Aは一瞬消えて、その後にワープする。Bはスノウ・バレットのモーションで残像を飛ばす。CはBスワン・レイクのモーションで残像を飛ばす。Dは猫に変化するのでやられ判定が小さくなる。

A空中スノウ・バレット（空中で↓↙←＋A）は、急降下する技に変化。着地のフレームをダッシュでキャンセル可能だ。また、B空中スノウ・バレットはEXキャンセルができるようになった。

放物線を描く飛び道具を放つBEジャンプCは、発生と技後の下降速度が速くなり、技後に動けるようになった。リーチが長く、ダウンを奪えるしゃがみBは光玉のやられ判定が無くなった。Aスワン・レイク（→↓↘＋A）は押しっぱなしにしたときの移動距離が伸び、ガード時も必殺技でキャンセルが可能に。





BEジャンプC後の行動が可能になった！　2段ジャンプや空中ダッシュを使えば……。

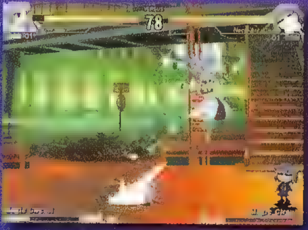
複数の弾を画面内に出すことが可能。これでけん制や連係の幅が広げられる。



Aナッツクラッカーは数キャラ分前方にワープする。硬直はあるので、飛び道具などに使おう。



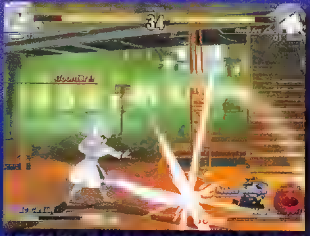
Cナッツクラッカーは中段のBスワン・レイクのモーションなので、技後は下段に連係しよう。



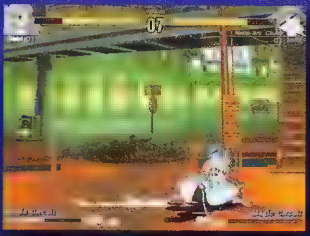
Bナッツクラッカーは硬直が比較的少なめなので、キャンセルで交ぜていくといい。



Dナッツクラッカーは判定が小さくなる。レバーやボタンを押さなければ持続するぞ。



地味だがうれしいしゃがみBのやられ判定削除。地上戦が大幅にパワーアップした！



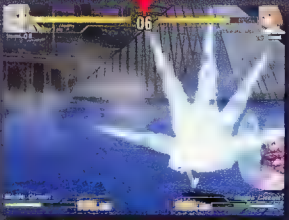
Aスワン・レイクの押しっぱなしは中距離で使いやすくなり、リスクは小さくなった。

新しい戦術を取り入れる

奇襲や暴れつぶしに使えるAスワン・レイクの押しっぱなしは、ガードされたときにも必殺技でキャンセルが可能になった。少しためたものを、ゲージのあるときはEXフルール・フリーズ・クルールー（↓↘→＋C）につないでおけば、ガード時は有利な状況、ヒット時は連続技につなげられる便利な連係となる。

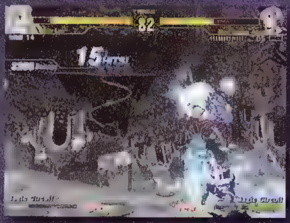
Aスワン・レイク→EXフルール・フリーズ・クルールーは連続ガードになるため、暗転後にEXエッジなどで割り込まれる心配が無い。ゲージが無い場合は、Aフルール・フリーズ・クルールーにつないでおこう。

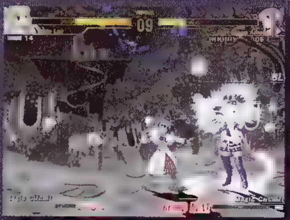




A空中スノウ・バレットは、急降下する技へと変化（右写真上）。連続技で多用する～EXフルール・フリーズ・クルールー→しゃがみC→Aフルール・フリーズ・クルールーという流れから、A空中スノウ・バレットを出せば、高さとタイミングを変えることで表裏の二択を迫ることができる。

しゃがみBはけん制のほか起き攻めにも使いやすい。少し離れた間合いから重ねれば、強制開放を出されても空振りさせられる（右写真下、密着は×）。強制開放対策が難しかった白レンにはうれしい変更点だ。





ダッシュの裏回りやBEジャンプCを使った起き攻めに加え、A空中スノウ・バレットも組み込んでいきたい。

白レン補足：EXフルール・フリーズ・クルールー後、しゃがみC→Aスワン・レイクで拾う連続技は、対応キャラが増えた。軋間紅摩に入るようになったので、暴走アルクェイド、レンと白レン以外にはこのつなぎを使っていこう。

テクニックピックアップ
――暴れと暴れつぶし

ダッシュからの投げが強力な本作では、連係を止めるために暴れる必要がある。そこをつぶせるようになれば、戦力がグンとアップするぞ。

Text:腐乱人形

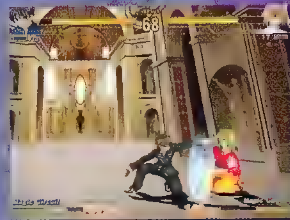
暴れつぶしを組み直そう

暴れに使用される技は、基本的にしゃがみA。つまり最速で暴れると、連係にすき間が生じた瞬間の4～[illegible]フレーム後に暴れが成立する。よってこれをつぶすためには、すき間を1～3フレームを空けて連係させるのが最適になる。

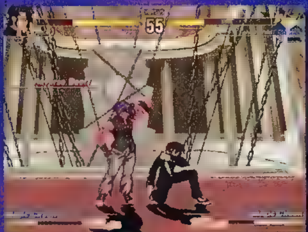
その連係の組み方は、主に三種類に分類される。一つ目は、連係の途[illegible]ちAを空振り[illegible]ることによって相手の[illegible]す[illegible]フレーム的[illegible]ないビートエッ[illegible]にディレイを掛け[illegible]出す、というものだ。[illegible]が非[illegible]。

ガード優先とは？

ガード優先とは、攻撃を入力したフレームとその次のフレームはガード方向に入れておくとボタンを押していてもガードが優先されるというシステムで、これにより暴れをつぶすのが難しかったため暴れが強いとされていた。しかし「Ver.B」では削除されているため、暴れつぶしが容易となったのだ。



暴れられているときに[illegible]では[illegible]なくなった



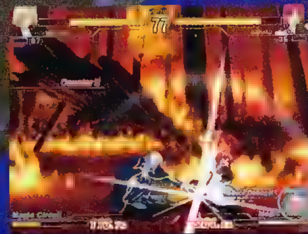
簡単なのはリバースビート立ちAから、空振りキャンセルで通常技へつなぐ連係。



暴れつぶし連係は、ジャンプ防止にもなる。リバースビートを見てから動く相手に効果的。



全体的にビートエッジのディレイが掛けやすくなったので、しゃがみAの刻みでも……。



簡単に暴れをつぶせるぞ。今回はダッシュ地上投げと単純な二択がガチで強い。

キャラ別、最速でつなぐ暴れつぶし連係の一例

キャラ名	連係の一例	キャラ名	連係の一例	キャラ名	連係の一例
シオン	しゃがみA[illegible]→しゃがみC～	琥珀	しゃがみA→立ちC→立ちA（空振り）→しゃがみC～	レン	しゃがみA→しゃがみC
吸血鬼シオン	しゃがみA→Aテラーニュース（ライ）～(EXテラーニュース(ライ)～)	メカヒスイ	しゃがみA→しゃがみC～	蒼崎青子	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～
シエル	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～	遠野志貴	[illegible]	軋間紅摩	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～
アルクェイド	しゃがみA→立ちB→立ちA(空振り)→しゃがみC～	七夜志貴	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～	ネコアルク	※しゃがみA→ディレイしゃがみC
暴走アルクェイド	しゃがみA→立ちB→立ちA（空振り）→しゃがみB～	有間都古	しゃがみA→しゃがみC→立ちA（空振り）→[illegible]	白レン	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～
遠野秋葉	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～	ネロ・カオス	しゃがみA（3段目）→立ちC～(しゃがみC～)	ネコアルク・カオス	※しゃがみA→ディレイしゃがみB
紅赤朱秋葉	しゃがみA→立ちB→立ちA（空振り）→立ちC～	ワラキアの夜	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→しゃがみC～		
翡翠	しゃがみA→立ちC～	弓塚さつき	しゃがみA→しゃがみB→立ちA（空振り）→立ちC～		

※基本的にリバースビートを使っているつなぎは、A攻撃を空振りキャンセルして次の技につないでいる。ネコアルク、ネコアルク・カオスは要ディレイ。

ビートエッジのディレイ幅が広がっているため、ほとんどのキャラでしゃがみAの刻みで暴れをつぶせることを覚えておこう。

ダッシュの勢いを付ければ、しゃがみA×2～3からヒット確認して、ガード時は連係へ、ヒット時はビートエッジから連続技を狙うこともできる。また、BE攻撃は少しためることでしゃがみAなどから簡単に暴れをつぶせる連係を組める。しかし、タイミングが難しいため、最速でつないで暴れをつぶせる連係の方がリスクが低い。上記の連係は、ネコアルク、ネコアルク・カオス以外は最速でつないで暴れをつぶせるものを挙げた。ディレイを使えば暴れをつぶせる連係はいくらでも作れるので、自分の多用するビートエッジに合ったものを探し出そう。その際は「ディレイを掛けずにつぶせる」連係がベストだということを忘れずに。ほとんどの暴れつぶしは、ジャンプ防止も兼ねているぞ。

暴れの確認?：本作はガード中にボタンを連打していると、キャラが若干ぶれるエフェクトが出る(右上のガード優先の写真参照)。これを注視すれば相手の暴れの傾向を読むことができる。
カウンターが起きない?：ガード優先が削除され、暴れはつぶしやすくなったが、相手が暴れているのにカウンターヒットせず、ノーマルヒットすることが起こることがある。

「Ver.B2」対応、今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎

吸血鬼シオン

シオンが吸血化した姿の吸血鬼シオン。素早いダッシュから、ガードを崩しに行く「攻めに特化」したキャラだ。

Text：もっぷ



～キャラの特徴と狙い～

- ダッシュが早く間合いを詰めやすい
- ガードさせて有利な攻撃が豊富
- 中段の➡＋Bやリターンの大きい投げなど崩しが強力

基本の立ち回り

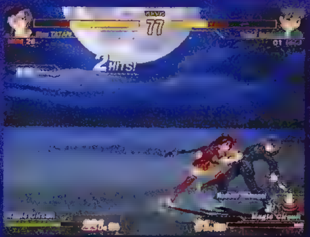
吸血鬼シオンは近距離戦が得意なので、まずは中間距離からダッシュやジャンプで近寄っていこう。判定を置いておくように使うと強力なジャンプ攻撃が多いので、跳び込みは優秀だ。自分から動くときは【ジャンプA→ジャンプC】のビートエッジから攻めていこう。ヒット時は連続技へ、地上の相手にガードさせたら、一気にダッシュで距離を詰めていこう。空中から追ってくる相手を迎撃するなら、ジャンプCを置いておくと有効だ。

基本のビートエッジは【しゃがみA×1～2→(立ちB)→しゃがみB】。ここまででヒット確認をして、当たっていたら連続技へつなげよう。ガードされていた場合は、暴れつぶしの立ちCや、リバースビートの立ちAから攻めを継続していこう。立ちCをガードされた場合は、ガードさせて有利なBorEXテラーニュース（ライ）（⬇⬊➡＋BorC）につないで再び攻めていこう。

ジャンプ防止にはAレプリカントコンダクター（オシリス）（⬇⬋⬅＋A）を使い、ヒットしていたら（ダッシュ）ジャンプCで追撃だ。



上にも下にも強いジャンプAと、迎撃に使いやすいジャンプC。これをメインに使っていこう。



ダッシュが速いので、ジャンプ攻撃からダッシュAが簡単につながるぞ。

勝率アップポイントピックアップ

攻撃のタイミングをずらすのに使えるジャンプ中⬇＋Bは対空シールドなどの対策に便利。地上での暴れつぶしにも強力で、地上カウンターならダッシュAが、カウンターでなくてもその場からの立ちAがつながるので、ローリスクな暴れつぶしとして使いやすい。判定が強いため、空対空でも勝てることが多い。



連続技につなげられない距離でしゃがみCが当たったときは、しゃがみキャンセルCレプリカントコンダクター（オシリス）（⬇⬋⬅＋C）で起き攻めを仕掛けよう。安全に二択を迫れる上、地上投げで崩すとレプリカントがヒットし、地上投げから追撃できる。立ちAをガードさせた後に投げるとタイミングが合いやすい。



連続技の締めによく使われる空中投げ。吸血鬼シオンの空中投げは特殊な性質を持ち、2P側のコンパネ限定で画面端に向かって投げた場合、空中ダッシュで裏に回ることが可能。時折交ぜてガードを揺さぶっていこう。ちなみに、画面中央側に投げれば、安全に強制解放ができ体力回復が狙えることも覚えておこう。



固めの一例

固めの際ジャンプ防止には、しゃがみBなどから立ちA空振りキャンセルしゃがみCや、ディレイしゃがみAなどが有効。発生まで下段無敵が続く中段の➡＋Bとダッシュ投げを交ぜてうまく崩していこう。暴れつぶしをガードされても、BorEXテラーニュース（ライ）がガードさせて4フレーム有利なので、攻めを継続することが可能。その後はダッシュ立ちAがジャンプ防止になるので、空中ヒットと地上ヒットを確認して、連続技を入れていこう。



ガードされてしまっても、吸血鬼シオン側が有利なので……



ジャンプ防止になるダッシュ立ちAをメインに攻め立てていこう。

吸血鬼シオン基本連続技

①【しゃがみA×1～2→立ち→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】→Bテラーニュース（マリス）→ジャンプCⒿ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ
②【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→立ちC】→EXテラーニュース（ライ）→（ダッシュ）ジャンプ【C→B】Ⓙ➡【B→C】→空中ダッシュCⒸ➡空中投げ
③地上投げ→【立ちB→⬉＋B】Ⓙ➡ホーミングジャンプ【B→C】Ⓙ➡【B→C】→空中ダッシュCⒸ➡空中投げ
④対空EXシールド→立ちA（カウンター）→➡＋B→ダッシュ立ちA→立ちBⒿ➡【A→C】Ⓙ➡【B→C】→空中ダッシュCⒸ➡空中投げ

①の連続技は立ちCにディレイを掛けて、低めに拾おう。②の連続技は、画面端ではEXテラーニュース（ライ）の後にダッシュをする必要は無いが、画面中央の場合はダッシュでジャンプの距離を伸ばさないとジャンプCが届かない。難度が少し高めなのでしっかり練習しておこう。③は画面端の地上投げからの連続技だ。

固めのフォロー：BorEXテラーニュース（ライ）は、キャンセルから出すと割り込まれやすく、多段なのでGCSBキャンセルなどを狙われやすい。待たれているようなら、リバースビートにしたり、低空空中ダッシュ【A→C】などでリズムを変えよう。低空空中ダッシュからの攻めではジャンプC空振り～下段or地上投げや、ジャンプ中➡＋A空振り～などが有効だ。

「Ver.B2」対応、今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎

シエル

対吸血鬼に特化した主の代行者。必殺技、特殊技を多く持ち、スタンダードからトリッキーな動きまで、戦術の幅が広い。

Text Sage



～キャラの特徴と狙い～

- ●飛び道具が高性能
- ●強力な2種類の無敵技を持つ
- ●暴れつぶしが強力
- ●ガードさせて有利な連係を多く持つ

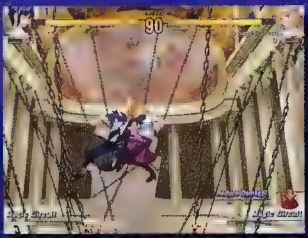
基本の立ち回り

シエルは黒鍵投げを使ったけん制と、接近してからのラッシュが強力なのでいかに接近するかが課題だ。

遠距離では黒鍵投げ（↓↙←＋AorB）で相手の動きを抑え込もう。B黒鍵投げ→第二節（↓↙←＋B→←＋B）とB黒鍵投げ→第三節（↓↙←＋B→←＋A）を使い分けよう。第二節は遅らせて出し、動こうとした相手に当てる。第三節は攻撃判定が高い位置に出るので、空中からの接近を防ぐのが目的だ。

これで動きを抑えたら、ダッシュや空中ダッシュで一気に接近した [illegible] ジャンプをくぐられ [illegible] やすい [illegible] ンプB [illegible] Cにつな [illegible] で [illegible] から連続技を決め [illegible] きは、[illegible] ちC・C [illegible]

なお、立 [illegible] キャンセル可能 [illegible] キが少なくなる。B [illegible] セル（↓↘→＋B→B）などと使い分けて攻めを継続しよう。



空対空ではジャンプAを使おう。それほど強くはないが、安定した性能を持っている。



立ちC・Cは密着で五分、少し離れた位置では有利になる。キャンセルはいつでも可能だ。

勝率アップポイントピックアップ

立ちC・C後は [illegible] の対 [illegible] に遅らせてAorBブレイドシンカー（[illegible]＋AorB）を出すといい。また、画面中央付近であれば、遅らせての黒鍵投げ [illegible] 第七節（第二or三節後に [illegible] BorC）[illegible] ヒットさせれば、セブンスヘヴン（[illegible]＋C）が連続ヒットする上、距離が離れるのでリスクが低い。

自分が画面端のときに強力な切り返し [illegible] 長い無敵時間を持つセブンス [illegible] と [illegible] 大終節（↓↘←＋C）。特に、[illegible] を背負っている状態だと攻撃が素早く相手に届くため、かなりの発生の早さになる。GCSBキャンセルからも狙いやすい。ただし、ジャンプで回避されると危険なので多用は禁物だ。

相手の起き上がりを攻めるときには、シールド、強制開放対策にジャンプ中↓＋Cと空中Bハイロウ（空中で↓↘→＋B）を交ぜよう。どちらもジャンプ攻撃を出すときに比べ、一瞬遅らせて攻撃できるのでタイミングをずらせる。また、どちらもヒット時のリターンが大きいので、シールドを多用する相手に狙いたい。



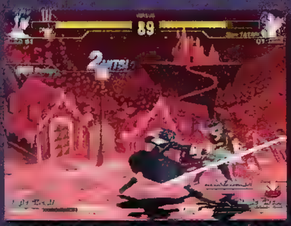




特殊な連続技始動技

通常技以外で連続技の始動に有効なのが、AorBブレイドシンカーとAシエルサマー（↓↓＋A）。ブレイドシンカーは立ちC・Cから、シエルサマーも立ちC・C後など、近距離で若干有利なときジャンプで逃げる相手に狙う。

ブレイドシンカーは、リターン重視ならAを、リスクを減らしたいならBを使おう。シエルサマーは、出した後に一瞬遅らせてEX空中ハイロウを出そう。ヒット時は追撃可能な上、空振りしても反撃を受けにくくなる。



相手が動きそうなところにBブレイドシンカーを出しておき……



ヒット時はキャンセルからセブンスヘヴンかBシエルサマー（↓↓＋B）で追撃しよう。

シエル基本連続技

①［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→←＋C］Ⓙ［B→C］Ⓙ［B→C］Ⓒ空中投げ
②［しゃがみA→しゃがみB→立ちC・C］→シールド→［しゃがみC→←＋C］Ⓙ［B→C］Ⓙ［B→C］Ⓒ空中投げ
③ジャンプ中↓＋C→B空中ハイロウ→立ちC・C→シールド→［しゃがみC→←＋C］Ⓙ［B→C］Ⓙ［B→C］Ⓒ空中投げ
④Aブレイドシンカー→セブンスヘヴン→［しゃがみC→←＋C］Ⓙ［B→C］Ⓙ［B→C］Ⓒ空中投げ
⑤Aシエルサマー→EX空中ハイロウⒿAⒿ［A→C］Ⓒ空中投げ

②は画面端で決めたい連続技。③はジャンプ中↓＋Cからの連続技。立ち、しゃがみ、どちらのくらいにも決めることが可能。④はAブレイドシンカーからの連続技。ヒット時に最速で入力しないと連続ヒットしない。⑤は、EX空中ハイロウを遅めに出し、最初のジャンプAをバックジャンプで出す必要がある。

強力な固め：シエルは前進する技を多く持つため、しゃがみAから多くの技をガードさせることが可能。立ちAがしゃがみ状態に当たるキャラには、しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちA×2→立ちB→立ちC・Cとガードさせられる。立ちAがしゃがみに当たるのは、シオン、吸血鬼シオン、琥珀、遠野志貴、シエル（近距離限定）、七夜志貴、有馬都古、ネロ・カオス、青崎青子、白レンだ。

「Ver.B2」対応、今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎

軋間紅摩

鬼との混血とされる軋間の末裔。パワーキャラにしては動きは早く、強引な力押しができるキャラだ。

Text：腐乱人形



～キャラの特徴と狙い～

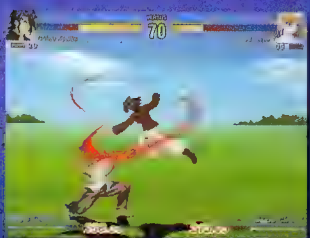
- 空中で一度しか通常技を出せないが、判定が強い
- 投げ技を絡めた崩し能力が高い
- 連続技の威力がトップクラス

基本の立ち回り

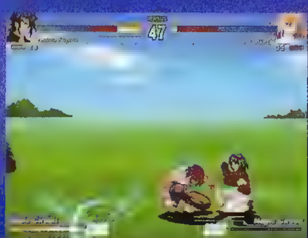
軋間紅摩は空中で通常技を1回しか出せず全体的にリーチが短いが、ジャンプBとCの判定が強く、しゃがみBの対空能力が高い。空対空ではジャンプBの先端を相手に合わせるようにし、相手の跳び込みにはしっかりとしゃがみBを合わせて自分のターンにしていこう。跳び込むときは下に判定の強いジャンプCを使い、そこから暴れつぶしと圧壊の二択に持っていくのが基本だ。

固めのビートエッジは、ダッシュからしゃがみA×2でヒット確認をしつつ、ヒットしていたらしゃがみBへつないで連続技を決めよう。ガード時は、暴れとジャンプをつぶしせるディレイ立ちBや立ちC、投げ技のA圧壊（↓↙←＋A）が単純で強力だ。

A圧壊を狙う際、最初のしゃがみAにダッシュの勢いが付いていないと投げ間合いに相手が入らないので注意しよう。その場合には、しゃがみAキャンセルB圧壊を使おう。B圧壊のモーションは立ちCと見分けづらいので、使い分けると有効だ。なお、A圧壊は基本的に追加入力をせずに起き攻めを仕掛けていこう。



しゃがみBの対空能力は高い。早めかつ先端を当てるように、強気に使っていこう。



この距離でも吸い込めるA圧壊。常に相手にプレッシャーを掛けていこう。

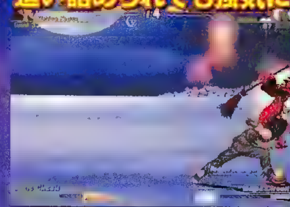
勝率アップポイントピックアップ

A圧壊は単発では威力が低い。しかし、自分が画面端近くのときにA圧壊を決め、追加入力でレバーを後ろに入れておくとさらに連続技を決められる。3分の1弱の体力を奪えるので、チャンスがあれば狙っていこう。なお、ゲージが余っているorとどめを刺せるなら、独角·炎穢欣浄につなごう（↓↙←＋A→↓↘→＋C）。

軋間紅摩のダッシュの途中には相殺が付いているフレームが存在する。相手の暴れに相殺を合わせ、相殺キャンセルA圧壊をすると回避が非常に困難なため強力だ。ただし、相殺の付いているフレームは短いので体感で覚える必要があり、練習必須といえよう。なお残念ながら、今回から投げ無敵は削除されている。

しゃがみBは強力な対空技だが、真上から被せるような跳び込みに弱い。そこで使っていきたいのが立ちシールドの押しっぱなし。しゃがみBの裏の選択肢としても有効で、シールドが成立したら相手の着地にA圧壊を合わせるように出そう。画面端に追い詰められている状態ならリターンは大きいぞ。

追い詰められても強気に



ダッシュで迫る



対空シールドを交ぜる

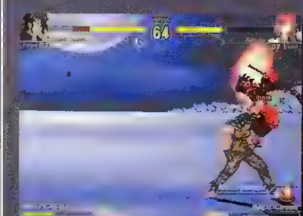


強力な画面端での起き攻め

画面端の相手を非密着時に圧壊でつかむと画面端と相手との間に若干距離が開く。これを利用し、以下の選択を仕掛けていこう。

- ハイジャンプバックダッシュジャンプCの表中段
- ハイジャンプ→2段ジャンプ即空中バックダッシュジャンプCの裏中段
- 前ジャンプ着地しゃがみBの裏打撃（押しっぱなし立ちシールド対策）
- 前ジャンプ着地A圧壊の投げ

など。見切られづらく強力だ。



画面端に追い詰めたら密着状態から少し離れた間合いで圧壊を決めて……



起き攻めに移行。どれも読み勝ったときのリターンが大きいのがうれしい。

軋間紅摩基本連続技

①［しゃがみA×2→しゃがみB→立ちB→立ちC→しゃがみC→→＋C］Ⓒ→空中投げ

②（画面端）［しゃがみA×2→しゃがみB→立ちB→立ちC］Ⓒ→EX三定替（↓↘→＋C）→［立ちA→しゃがみB］Ⓙ→空中投げ

③（自分が画面端）A圧壊（追加後ろ入力）→［しゃがみC→立ちC→→＋C］Ⓙ→2段ジャンプ空中投げ

④しゃがみB（カウンターヒット）→ダッシュ立ちC→しゃがみBⒿ→空中投げ

①は基本の連続技。②は画面端でのゲージを使った高威力な連続技。画面端近くの場合は常にこの連続技に持っていきたい。③は、自分が画面端を背負った状態専用の連続技。圧壊後のしゃがみCは前作まではキャラ限定だったが、今回から全キャラに入るようになったので相手キャラを気にしなくてOKだ。

圧壊のコマンドは、シールドバンカーと被っているためGCSBキャンセルで簡単に出せる（↓↙←＋D→素早く攻撃ボタンずらし押し）。EX圧壊は成立と同時に無敵になるため、GCSBキャンセルで出すことで強力な切り返しになる。下段ではない連係に対して狙っていきたい。

『Ver.B2』対応、今から始める『MBAC』

対戦攻略基礎

ネコアルク

謎の生物のネコアルクは、ユニークな必殺技を取りそろえている。力不足な感はあるが、性能を理解すれば十分闘えるぞ。

Text：KZA



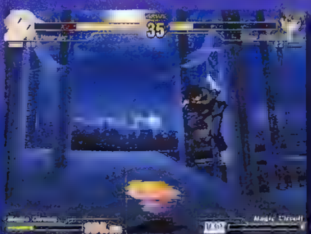
～キャラの特徴と狙い～

- ●特殊なやられ状態を誘発する技を持つ
- ●しゃがみ状態が小さい
- ●見た目に反して火力は並
- ●使用率が低いので、対策されにくい

基本の立ち回り

とにかくリーチが短いので、無[illegible]は禁物。ダッシュ、バックステップで、苦手な間合いを避けつつ判定がそこそこ強いジャンプAをばら撒き、技後に動けるB空中ネコ戦艦・ゴモラン（空中で↓↘→＋B）や、AorB真祖ビーム（↓↘→＋AorB）、アバドンフォース（↓↓＋B）でけん制していこう。たまにAorBワニ園に行きたいワタシ（空中で↓↙←＋攻撃ボタン）で突っ込むのも悪くない。ヒット時は、EXワニ園に行きたいワタシにつなげてダメージアップが図れる。

[illegible]段に[illegible]しゃが[illegible]い。[illegible]か[illegible]ト時[illegible]Cから[illegible]中連続[illegible]ビートの立ち[illegible]連係を軸にして[illegible]いこう。昇りジャンプ[illegible]ンプ【B→C→ジャンプ中↓＋C】などでのまとわりつきも忘れずに。



極端に短いリーチを補うには、空中での誘いとダッシュ、バックステップの使い方がカギ。



スキは大きいが、画面端まで届く真祖ビームは使える。最低でも相手に触れさせるように。

勝率アップポイントピックアップ

空中連続技の[illegible]ネコ戦艦・ゴモラン（空中で↓↘→＋C）に[illegible]ダウン追い打ちが狙える上、[illegible]全に使いやすい。ジャンプ中↓＋Cなど[illegible]付けから、地上受け身狩り[illegible]ダウン[illegible]打ちの二択が迫れる。状況に応じて[illegible]けていこう。空中投げは硬直が[illegible]ので、使う必要はほとんど無い。

し[illegible]みCからのダウン追い打ちに使[illegible]ぶしーろーる[illegible]C（→↑↓↑←[illegible]）[illegible]時に一定時間レバー入力[illegible]。[illegible]奥義ネコエステ・スタンプリー東日本（→↓↑＋C）はサーキットブレイクを誘発。ネコワンツースリー（→＋A・B・C）後や、ダウン追い打ちに。ゲージを見て使い分けよう。

地上投げ後は数少ない起き攻めのチャンス。一瞬置いてから前方ジャンプで着地寸前のジャンプ攻撃を重ねられる。画面位置を問わないので使いやすい。タイミングをずらせる着地寸前のワニ園に行きたいワタシを交ぜるとより効果的だ。また、画面端ならBEしゃがみBの持続を重ねると、有利フレームを取れる。

連続技の締めは?



特殊な状態を誘発



起き攻め



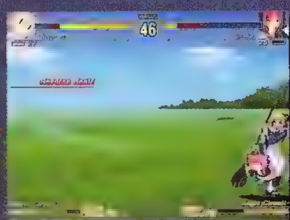
昇りジャンプCからの連係

ジャンプCを低めにガードさせた後は、2段ジャンプCでしゃがみガードを崩せる。その後はジャンプAでスキを消して、空中ビートエッジの固めに持っていこう。ジャンプBの打点を変えるだけで、着地下段や地上投げが見切られにくくなる。

中段のBEネコワンツースリーはBE時の光の発生から攻撃発生までが早く、モーションが小さいので見切られにくい。ヒット時に追撃できるので、連係に織り交ぜていこう。



2段ジャンプCで崩した後はジャンプA空振りからジャンプBを高めに当て……。



ディレイでジャンプ中↓＋Cにつなぐ。打点とディレイの調整で、スカしが狙える。

ネコアルク基本連続技

①［しゃがみA→しゃがみC］→BE立ちC（少しためる）Ⓙ→［A→B→C］Ⓙ→［B→C→ジャンプ中↓＋C］

②（画面端）［しゃがみA→しゃがみC］→BE立ちC（少しためる）Ⓙ→［A→B→C］Ⓙ→［B→C→ジャンプ中↓＋C］Ⓒ→EX空中ネコ戦艦・ゴモラン～ダウン追い打ち

③ネコワンツースリー Ⓙ→ジャンプA Ⓙ→［B→C→ジャンプ中↓＋C］

④Aワニ園に行きたいワタシ→EXワニ園に行きたいワタシ

①は基本の連続技。しゃがみBを組み込まない方が安定する。最後をEXワニ園に行きたいワタシにすればダメージを稼げる。②は画面端でのダウン追い打ち狙い。③は超電波奥義ネコエステ・スタンプリレー東日本につないでもいい④はBで出したときに打点が少し高ければEX空中ネコ戦艦・ゴモランもつなげられるぞ。

電波奥義ネコエステのカウンターは?：AorB電波奥義ネコエステは、カウンターヒット時ののけぞりが長いのでダッシュから追撃が狙える。しかし、前作よりのけぞり時間が短くなった上に、判定も弱めなので無理に使う必要は無い。

機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

MS情報から称号まで余さず把握せよ!

3月28日にさらなるアップデートが実装される本作。今月は先んじてアップデートに伴う追加MSと調整、今後実装されるミノフスキー粒子の散布について報告。称号の情報にも注目!

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発 売 日：2006年11月(稼働中)
■使用基板：N2

Text アルカデ絆チーム(age、ハチ、ニクマン)
制作協力 スカ、ケツホンドゥ、ソブ、ソビエト

戦況を大きく変える新型MSを確認!



RAG-79 アクア・ジム

地球連邦軍に水陸両用MSが初登場! MSタイプは中距離支援型で、メイン武装には上方向に発射するミサイル兵器を装備。ミサイルは山なりの軌道で飛んでいき、非常に高いホーミング性能を持つ。ジオン公国軍における、ズゴックと似たような感覚で使えるぞ。ほかにも多くの武装を持ち、さまざまな局面での活躍が期待できそうだ。

基本セッティング	
MSタイプ	中距離支援型
耐久値	270
コスト	180
メイン装備	肩部ミサイルランチャーA
サブ装備	ミサイル・ランチャーA
格闘装備	ビーム・ピック＆ハンドアンカー



上方向に発射するミサイル兵器を装備。建物越しからでも攻撃できる。障害物の多いステージで活躍できるだろう。

MS-14A ゲルググ



原作ではジオン公国軍初の、携行可能な量産ビーム兵器を持つこととなったMSがこのゲルググ。基本セッティングでの状態でも機動力、破壊力ともに文句無しの性能を誇っている。連邦の白い悪魔ガンダムに、単体で対抗しうるMSだろう。追加武装でビーム・ライフルを装備すればさらなる強さを見せるだろうが、コストの高さがネックになるか?

基本セッティング	
MSタイプ	近距離戦型
耐久値	310
コスト	250
メイン装備	ジャイアント・バズ
サブ装備	クラッカー
格闘装備	ビーム・ナギナタ



個性的な武装が多いジオン公国軍のMS。ゲルググの場合はビーム・ナギナタを持つ。射撃だけでなく格闘の攻撃力も高そうだ。

特殊近接格闘型MSの強化

今月は特殊な格闘武器を持つ近接格闘型 MS の支給リストを紹介。出現条件が特殊なので、チェックしておこう。

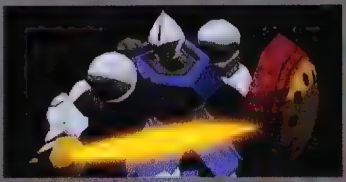
ジム・ストライカー



ジム・ストライカー最大の特徴は、チャージ格闘のツイン・ビーム・スピア。格闘を押し続けるとチャージし、離すと発動する。チャージ中は格闘発動以外の攻撃ができないため一対一には向かないが、最大チャージの攻撃力は抜群。地球連邦軍の近接格闘型MS中最高の耐久力を活かし、乱戦に突っ込ませる使い方も面白い。メイン武装は他の近接格闘型MSと同じ性能のマシンガンだ。

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	100㎜マシンガンB
4	セッティング
5	セッティング
6	100mmマシンガンC
7	セッティング
8	セッティング
9	ツイン・ビーム・スピア
10	セッティング
11	セッティング

ギャン



近接格闘型MS中最高コストを誇るギャン。全機体中屈指のブースト性能を持つ。起動4セッティングならだれも追いつけないくらいのスピードで移動でき、装甲セッティングにしても機動力に不便さは感じない。コストの高さを考えると、撃墜されないように機動を強化して動き回り、敵弾を回避していこう。武装はサーベルで、サーベルBがチャージ攻撃可能。威力は変わらないので、好みで使い分けよう。

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	セッティング
4	セッティング
5	セッティング
6	セッティング
7	セッティング
8	ビーム・サーベルB
9	セッティング

出現条件

- ●階級が一等兵以上　●中距離以遠 MS で出撃する
- ●バンダイナムコ所属パイロット（CPU）以外の敵近接格闘型 MS を撃破し、チームが勝利を収める

まずは一等兵以上に階級を上げることが先決。それからMSの獲得を目指すなら、中距離支援型か狙撃型MSで出撃しよう。後方支援型MSでは、狙った敵を落とすのは難しいぞ。敵に近接格闘型MSを見つけたらとどめを刺すことに集中。被撃墜は出現条件と関係ないので、いざとなったら無理やりにでも落としに行こう。近接格闘型MSを1機でも撃墜したらOK。後はチームが勝利するのみだ。

己の"目"を試される時が来た！

ミノフスキー粒子戦闘濃度散布！

以前よりうわさされていた「ミノフスキー粒子」が本誌の発売以降に、試験的に日時を限定して散布されるとの情報をキャッチ。本誌小隊がいち早く戦況の変化をお届けしていく。

ミノフスキー粒子とは？

ミノフスキー粒子の影響下ではレーダーの機能が著しく低下し、50%の濃度ではレーダーに表示されるのは高速移動しているMSのみとなる。通常移動や射撃、格闘などの各種攻撃行動も反映されないので覚えておこう。垂直ジャンプと自由落下中は表示されないが、横方向への移動を含むジャンプは反応が現れる。



ミノフスキー濃度50%の状態で、8人VS.8人の対戦中に、連邦軍の狙撃型MSがレーダーを開いた画面。見ての通り、ほとんどの敵機の位置が分からない。なおミノフスキー濃度の数字によってレーダーの感度は変化する。50%の場合はブーストを使った移動と、横方向への移動を含むジャンプを使わなければ見つからない。

視認の重要性

敵MSが横移動ジャンプやブースト移動を使わない場合、存在を確認するためには必然的に目視が重要となる。射程が長く敵機を視認しやすい狙撃型MSに搭乗するパイロットは常に敵MSの位置情報を仲間に伝えたい。敵前衛MS部隊のレーダーに確認される前に高台に登り、いち早く視認していこう。指揮官として隊を率いるのであれば、敵の狙いを読むことはもちろん、的確な場所の連絡もできるようにしておきたい。



ミノフスキー粒子の影響下では狙撃型MSの役割は非常に重要になる。味方の「目」になろう。

戦術はどう変わる？

最も重要になるのは後方支援型MSによる拠点撃破狙いを中心とした攻防だろう。レーダーに写らない拠点攻撃MSをいかに早く発見し、撃破できるかが戦局を大きく変えることは間違い無い。障害物の裏側など、隠れた場所からの拠点攻撃も多いため、飛来してくる攻撃の弾道から位置を割り出し、素早く妨害したい。拠点攻撃をする側はオトリのMSがあえてブーストを使うことで敵の意識を引き付けるなどしてかく乱するといいだろう。ニューヤークの水中のように、移動しても目立たない場所には特に注意が必要。

コストの安いMSを、撃墜覚悟で斥候に出し、敵の情報を集めるというのもアリ。高所に登った後に自由落下しながらタックルで前進すると、レーダーに写らず高速移動が可能になることも覚えておきたい。復活ポイントからの再出撃時はこのテクニックを使い、敵に居場所を悟られないように素早く戦線へ復帰し、死角から攻撃していこう。

称号を獲得せよ！

ケータイやターミナルで入手できる称号に関してのリストを大公開。たくさん遊んで称号コンプリートを目指そう。

モバイル交換の値段

青	1000p	黄	5000p
緑	3000p	赤	10000p

モバイル交換

		郊外の	小さな
		孤島の	中年の
		西方の	裕福な
青	金髪の	山陰の	おどけた
赤	サラリーマン	サングラスの	カマキリ
黄色	専門学校生	山陽の	コウモリ
黒	大学生	四国の	ハイエナ
白	短大生	地方の	元祖
橙色	茶髪の	中部の	金
茶色	長髪の	東方の	ジャガー
灰色	白髪の	東北の	タイガー
緑	細身の	都会の	闘犬
紫	青き	南方の	本家
桃色	赤き	西の	眼鏡の
青の	黒き	猫	猛犬
赤の	白き	バンダナの	狼
黒の	髭の	ピアスの	金の
白の	黒髪の	東の	サメ
緑の	紅顔の	フリーター	白鯨
紫の	短髪の	北陸の	金色の
黄色の	イケメン	北方の	銀色の
橙色の	犬	マッチョ	愉快な
茶色の	関西の	南の	イカした
灰色の	眼帯の	ライオン	野良猫
桃色の	関東の	銀の	都道府県+の（例：東京の）
色白の	北の	大きな	
学生	銀	楽しい	

ガシャポン

ここで紹介した称号は松ガシャで手に入る。竹、梅のガシャポンで手に入る称号は、竹が松ガシャの称号の前半部分、梅が後半部分となる。ここで紹介した以外にもガシャポンはまだまだ登場するぞ。

※松ガシャで入手できるもの	不運な道化師
部隊の問題児	封印された魔物
魅惑の鞭使い	真夜中の使者
仮面の斧使い	格闘の天敵
錆付いた試作機	白銀の翼
巨大な不発弾	鋼鉄の壁
真夏の熱暴走	剛の陸軍
独房の猛獣	柔の海軍
暴れ牛	翔の空軍
特殊工作部隊	哀しみの逃亡者
追われる獅子	夢見る千両役者
反逆の仮面	マシンガン伯爵
卑劣な治安部隊	無謀な夢追い人
苦悩する御曹司	湖に潜む愚連隊
チャットしようぜ	バズーカ男爵
猪突猛進	寡黙な早朝部隊
奇跡の四部隊	漆黒の夜間部隊
死神の手先	助っ人請負人

アップデート情報 Rev.1.04

拠点回復量が変わる

これまで拠点に戻ったときに耐久値が回復するスピードは、全モビルスーツ一律だったが、高性能機体であるガンダムの耐久値回復性能を低くする調整が加えられた。初登場のゲルググにも同様の調整が加えられている為、運用には注意が必要になる。自分の腕を過信せず、ピンチになる前に拠点へ戻るようにしたい。



拠点に戻るタイミングが今まで以上に重要。

シンボルチャット増加

△	[illegible]
△	ありがとう
△	やったな
△	よろしく
△	もどれ！
△	いくぞ！
○	了解！
▽	応援たのむ
▽	拠点を叩く
▽	回り込む
▽	後退する
▽	敵機撃破！

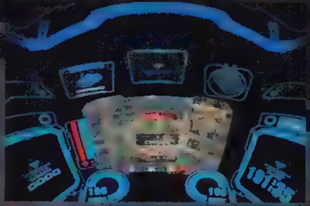
シンボルチャットに左記の三種類（黄色で表示）が追加され、ボイスチャットを使って通信できない他店舗の同志たちとコミュニケーションが取りやすくなった。援護に来た味方に「ありがとう」や敵タンクを撃破したら「敵機撃破！」など効果的に使っていこう。

CPU撃破スコア上昇

バンダイナムコ所属パイロットを撃破したときに得られるバトルスコアが増加した。今まで以上に、張り切って撃墜していこう。

スナイパースコープの変更

狙撃型MSのスコープ内で敵モビルスーツの体力タグが確認できるようになった。自分が狙うときはもちろん、味方へ伝える情報の増加にもつながる変更点といえる。



MS性能調整

量産型ガンタンク／キャノン砲C弾

これまで一部の建物を貫通していたキャノンC弾だが、貫通が少なくなるよう調整が加わった。使い方を再考していこう。

後方支援型MS／キャノン砲B弾

これまでMSに命中すると一発ダウンだったキャノンB弾が、MS命中時に相手を転倒させないように変更された。このため味方MSが拠点で敵タンクの砲撃を受け止め、拠点破壊を防ぐと被ダメージが回復量を上回ってしまい、撃墜されてしまうぞ。

戦闘結果

[illegible]

階級(ターミナル入手)	
[illegible]	[illegible]
二等兵	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
絆レベル(ケータイサイトで入手)	
25	仲間思いの協力者
[illegible]	[illegible]
75	友情の集中砲火
100	[illegible]
125	[illegible]
150	[illegible]
175	[illegible]
200	[illegible]
225	[illegible]
250	[illegible]
275	一心同体
300	[illegible]
350	戦場の絆
400	[illegible]
450	良き友を持つ[illegible]
500	[illegible]

通算パイロットポイント(ターミナルで入手)	
2000	[illegible]
4000	[illegible]
6000	[illegible]
10000	[illegible]
通算撃墜数(ターミナルで入手)	
25	[illegible]
50	[illegible]
75	[illegible]
100	[illegible]
通算勝利数(ケータイサイトで入手)	
1	[illegible]
10	10[illegible]
20	[illegible]
50	[illegible]
100	[illegible]
200	[illegible]
300	[illegible]
400	[illegible]
500	[illegible]
600	[illegible]
700	[illegible]
800	[illegible]
900	[illegible]
1000	[illegible]
[illegible]	[illegible]
1200	[illegible]

こんな称号はいかが？

[illegible]

●秋田の新米

新米だけでは普通に"新人"としての意味にしか取られないが、米所の県名を加えるだけでとたんに特産品に早変わり。秋田だけでなく、新潟、富山といった名産地も新米によく似合う県名だ(編集部の独断)。自分のエリアをアピールする以外にも使い方があるという一例。

●[illegible]チャット教官

[illegible]だったが、こんな称号を持つパイロットが居たら……とさまざまな[illegible]を喚起させる絶妙な組み合わせ。[illegible]という単語が持つ色気がポイントといえよう。モバイル[illegible]で教官以外は入手可能だ。

●[illegible]われる[illegible]

[illegible]アニメの主題歌を思わせる、シンプルかつ[illegible]かりやすいセンスがグッド。ボディにじわじわと効いてくる笑いを提供してくれるはずだ。さらに形容詞の称号を加えることで、より魅力的な称号になるだろう。[illegible]をくわえているかどうかは定かではない。

●中年のフリーター

就職氷河期も抜けつつある中、問題視されているNEET問題に深く切り込んだ社会派の作品……かどうかは知らないが、地味に面白いので採用。

8人vs.8人編成事情

目標を決めているか？

8人vs.8人の対戦で勝利するためにはチーム全体の意思統一が必要だ。そのため各プレイヤーは分りやすい目標を定め、「チームのための」行動を取ることで勝利に貢献して欲しい。そこで分かりやすい目標としてキャノン砲B装備タンクなどで行う「拠点落とし」戦術を紹介しよう。この編成は、拠点を一回撃破すると[illegible](8人vs.8人対戦時)ものコストを[illegible]ため、戦力ゲージが相手より[illegible]っているときも逆転が狙いやすい。また、相手に対拠点MSが居る場合でも、拠点落としで奪われるコストをイーブンにできるので、落[illegible]MSを撃墜してコスト差を[illegible]るのだ。自軍の拠点攻撃部隊を守りつつ、敵の前衛MSを確実に落とすという役割分担を明確にし、連携を取れるようにしていこう。

中距離以遠MS中心の戦略

拠点落とし戦術で大事なのは「拠点MSを守る」ことは先に触れたが、編成の時点で中距離以遠のMSを組み込むと、対応力に富んだ編成にすることができる。拠点落とし戦術では拠点砲撃ポイントの防衛が中心になることが多いが、中距離以遠のMSはそのポイントに向かって高火力の射撃をばらまくことで一方的なアドバンテージを握ることが可能。また、このとき乱戦になるようならば、ナパーム弾や炸裂弾での範囲攻撃が絶大な効果を発揮する。この場合、味方の前衛MSは敵と交戦し敵を落とすことを第一目標にするのではなく、味方の中距離以遠の機体を守る動きで、援護射撃を利用し戦局を有利に推し進めていこう。



地球連邦軍	ジオン公国軍
・陸戦型ジム	・グフ
・ガンダムEz-8	・ゴッグ
・ジム	・ゲルググ
・ジム	・ザクII
・陸戦型ガンダム	・ザクII
・ジムキャノン(キャノン砲C弾)	・ズゴック
・ガンタンク(キャノン砲B弾)	・ザクタンク(V-6)(キャノン砲B弾)
・量産型ガンタンク(キャノン砲C弾)	・ザクI・スナイパータイプ

8人vs.8人で有効なMSを加えてみよう！

●ガンダムEz8

優れたブースト性能と格闘攻撃力の高さを生かし、後衛MSを守るチームの守護神としての立ち回りを重視したい。被弾率を下げ前線に長時間居られるように1連クイックドローキャンセルなどを駆使してリスクを抑えたい。コストが高いため拠点に戻るタイミングも意識しよう。

●ジム・キャノン(キャノン砲C弾)

拠点砲撃エリアに集まる敵MSや、味方に格闘を仕掛けた敵に向かって撃つことで効率良く攻撃をヒットさせられる。周囲の味方MSは、その炎上効果を生かして有利な展開が作れるように前線を維持しよう。ノーロックショットを敵MSの密集地帯に放つのも効果的だ。

●量産型ガンタンク(キャノン砲C弾)

乱戦地帯に放つことで敵MSをダウンさせ、数的有利を作っていきたい。味方の前衛機体は散弾が降ってくることを意識して、むやみに格闘を仕掛けず、前線を抜けさせない動きに集中しよう。また、サブ射撃にナパーム弾を持つと、接近した敵MSの処理が楽になるためオススメ。

●ゲルググ

ガンダムの対抗兵器としてとても優秀な性能を持つMS。後衛よりの位置から援護することを心がけ、確実に射撃を当てよう。被弾して撃墜されてしまっては元も子も無いため、戦況判断を常に意識して、チーム全体の司令塔役をするのに最も適しているといえるだろう。

●ズゴック

ロック送りを駆使し、多くの敵にプレッシャーを与えるのが理想的。ビルの上から姿を隠し敵MSを狙うと相手は回避が難しい。サブ射撃はメガ粒子砲Bを持つのがオススメ。近寄ってきた敵MSの着地に確実に射撃を当てることで、近距離機体のような立ち回りもできる。

●ザクI・スナイパータイプ

開幕すぐに敵拠点を何発か撃つことで、拠点の2落としを効率的に狙うことができる。敵拠点に逃げ帰る敵MSと敵拠点を撃ち分け、確実に相手のコストを奪っていこう。ただ、味方の前衛機体と分断されてしまうと、不利な状況に陥ってしまう。戦況に応じたポジショニングを。

Virtua Fighter 5™

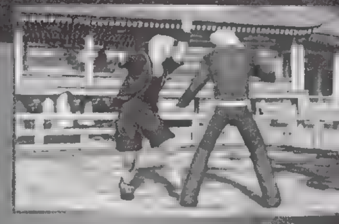
©SEGA

※記事中のコマンド表記は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※文中のダメージ、フレーム数値、技の性能、[illegible]

「格闘新世紀Ⅳ」終了！ 次は闘劇'07に向けて精進!!

日程の都合で決勝大会の記事は間に合わないが、この号が出ているころには既に「格闘新世紀Ⅳ」の勝者が決定しているはず。そして、次なる頂は闘劇'07！ まだまだ闘いは終わらない!!

バーチャファイター5 VERSION B リビジョン1
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■バージョンアップ日：2007年3月下旬（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH



キャッチ投げの性能を考察

フレームで見るシステム Vol.3

[illegible]

Text：矢永

キャッチ投げの特性と投げごとの性質を理解しよう

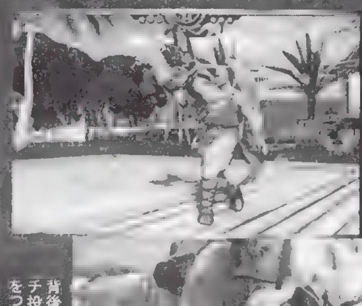
■キャッチ投げの発生フレーム

キャラ	技名	発生	備考
アイリーン	大聖抓面（前空翻中Ⓟ+Ⓖ）	3(33)	
ブレイズ	ハイスピードウラカン・ラナ（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	26	
	デジャヴ（ロケットディスチャージ中Ⓟ+Ⓖ）	12(44)	背後可。側面・背後成立時は、横投げ・背後投げに変化
アキラ	順身翻胯（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	20	
サラ	ローリングフェイスクラッシュ（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	18	側面からは若干成立しづらい
	レッグフックスロー（フラミンゴ中Ⓟ+Ⓖ）	19	
	ガトリングキックビート（フラミンゴ中[illegible] or [illegible]Ⓟ+Ⓖ）	19	
ウルフ	キャッチ（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	15	背後可。背後成立時チェンジへ
	フランケンシュタイナー（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	20	背後可。背後成立時投げが変化
	ロースウェイタックル（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	40	側面不可能
	スカイハイショルダースルー（デッドリームーブ中Ⓟ+Ⓖ）	12(52)	背後可。背後成立時モーション変化
	サイドステップキャッチ（避け中Ⓟ+Ⓚ）	29	背後可。側面・背後成立時は、横投げ・背後投げに変化
ジェフリー	レイジングラッシュ（スレットスタンス中Ⓟ+Ⓖ）	16(33)	
カゲ	浮身乱弾撃（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）	19	構え中の技も同性能
	闇霞（敵背後Ⓟ+Ⓖ）	21	構え中の技も同性能
シュン	背倒裏肘（酒5以上、敵背後Ⓟ+Ⓖ）	15	
	酔仙倒蹴掃撃（張果老中Ⓟ+Ⓖ）	18	
	翻身双仙腿（転倒立中Ⓟ+Ⓖ）	15	
リオン	仆歩（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）	19	
	漏手抹面旋風腿（蟷螂双封中Ⓟ+Ⓖ）	16(31)	背後可。背後成立時は背後投げに変化
レイ	前転～鳳凰展翼（独立式中 Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ）	15(44)	
ベネッサ	ライトニングランサータックル（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）	40	背後可。側面・背後成立時は、横投げ・背後投げに変化
	スピアタックル（イントルーダーステップ中Ⓟ+Ⓖ）	16(58)	
ゴウ	土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）	21	
	組手払い～掴み（Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓖ）	35	

キャッチ投げは発生速度こそ遅いが、投げ間合いが広く投げ抜けされない。また、打撃技の出[illegible]フレームの半分以下”[illegible]動を制限するために活用していこう。

[illegible]キャッチ投げの発生と特徴をまとめ[illegible]

実戦的な使いどころとしては、アキラ、ゴウの持つ（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚや）や、ジャッキーとサラの（⇦Ⓚ＋Ⓖ）ガード[illegible]などが挙げられる。



レイの蝴蝶壁（[illegible]Ⓟ＋[illegible]）[illegible]



背後でも成立するキャッチ投げは、[illegible]向き攻撃をつかむことができる。

キャッチ投げ補足：キャッチ投げは投げモーション中に技をくらっても、すべてノーマルヒット扱いになる。ジャッキーのレイジキック（[illegible]）などが連続ヒットしないので注意だ。つかみ投げに対しても、発生の半分までなら投げられる。このため、前作でキャッチ投げ対策として有効だった“投げ漏れ”は、本作では使いにくくなっている。

プレイ中は分かりにくい"補正"に迫る

空中補正の謎を検証

[illegible]



Text：[illegible]

まずはコンボに適用される補正値を覚えよう

ダウン中の相手への追撃には、さまざまな補正が掛かりダメージが減少する。ほとんどのコンボに適用されるのが"空中補正"。空中の相手に打撃技を当てたときに掛かるダメージ補正で、補正値は75%。小数点以下は切り捨てるので、ダメージ30の技を当てたときは22になる。

コンボの3発目（始動技含まず）からは、さらに80%の"段数補正"が加わり、以降コンボ数が増えるごとに上乗せされていく。

段数補正は空中補正と同時に適用されるが、空中補正で算出された数値に加算されるのに注意。ダメージ30の技を3発目に当てた場合なら、22×80%＝17.6で17、4発目なら22×80%×80%＝14.08で14、という感じだ。

このほかではダウン状態の相手や、[illegible]、頭崩れ後の追い打ちに掛かる"バウンド補正"、文字通り壁専用となる"壁張り付き補正"があり、どれにも50%という大きな補正が適用される。



頭崩れ後の空中補正に対するキャラ差

頭崩れ後にダウン状態になるまでの間の追撃には、基本的に空中補正が掛からない。ただしサラ、パイ、アオイ、レイ、ベネッサの5キャラのみ、ダウン状態になる"少し前"から空中補正が適用されることが判明。キャラごとに補正が始まるタイミングを紹介していこう。

頭崩れ後はダウン状態になる53F目から空中補正が掛かるのが基本だが、サラとアオイは48F、パイは49F、レイとベネッサは51F目から補正が始まる。硬化の長い技から発生の遅いバウンド対応技につなぐ、といったコンボに影響が出てくる。

ジェフリーのケンカフック（[illegible]）→ヘルダンクハンマー（[illegible]）やレイの[illegible]（[illegible]）最大タメ→[illegible]（[illegible]）などが分かりやすい例だ。また、アキラの[illegible]（[illegible]）→[illegible]（[illegible]）はサラ、アオイ、パイだけ補正が掛かり、ラウの[illegible]（[illegible]）カウンターヒット→[illegible]（[illegible]）は、サラ、アオイのみに補正が掛かるようになっている。

これらのキャラには、威力の高いほかのコンボで代用していくか、威力が落ちるのを覚悟で上記のコンボを狙っていくかを考えて使おう。









受け身の早押しによる空中補正の消失

特定の状況下で受け身を早く入力すると、空中補正が掛からなくなりダメージが大きくなる。ムダな被ダメージを増やさないために、状況を覚えて受け身を早押ししないように心がけよう。

まずは、ジャスト受け身のみ回避可能な技。[illegible]でのジャッキーのスピンヒールソード（[illegible]）→立ち[illegible]→サマーソルトキック（[illegible]）や、アキラの[illegible]（[illegible]）→しゃがみ[illegible]→[illegible]（[illegible]）などが代表例。ジャスト受け身が成功すればダメージを軽減でき、技によっては確定反撃を決められるが、失敗したときがハイリスク。ジャスト受け身を狙うときは、[illegible]ボタンを押すのがいいだろう。

次は、バウンドで浮かせ直した後の、接地寸前の相手への追撃。ジェフリーのニーアタック（[illegible]）→立ち[illegible]→メガトンナックル（[illegible]＋Ⓚ）→ニーアタックや、アキラの大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）からシュンに対しての、立ちⓅ×2→白[illegible]など、こちらは受け身不能だが、ダメージは増えてしまう。受け身の早押しは厳禁だ。

逆に自分が攻めるときは、これらの特性をうまく使っていきたい。特にバウンド対応技からの追撃はローリスクに利用できるので、フレーム消費などを駆使して狙う価値があるぞ。









[illegible]



壁際の攻めで体力ゴッソリ

対戦攻略

エル・ブレイズ
El Blaze

通常時は[illegible]な技と地味だが、壁際では一気にパワーアップ。相手の体力を一気に[illegible]!

Text：シャッセー

横（斜め）に壁があるとき

壁際で活躍する技の代表格は、下段技のローリングローナックル（⇦Ⓟ）。自分の腹側に壁がある状態（真横〜斜め45度程度）でノーマルヒットさせると、側面壁ヒットが発生。シャドウハンマー（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボや、側面から連続ヒットするシャットダウンニー（⇦Ⓟ＋[illegible]）が連続技になる。ただしシャットダウンニーは、足位置平行かつ相手の前足側の側面からヒットした場合は連続にならない（アイリーン、アオイ、パイ、シュン、リオンはOK）。

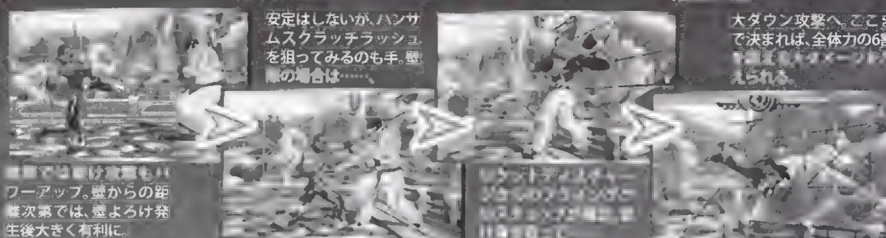


ローリングローナックルで側面壁[illegible]

相手を壁に追い詰めたときは超絶ダメージのチャンス！

相手を壁際に追い詰めている状況では、避け攻撃に注目。ヒット時に相手を大きく後退させるため、壁よろけを狙いやすい。避けからの反撃だけでなく、全回転の中段技としても活用していこう。なお、この状況で使う場合にはロケットディスチャージにつなげない方がいい。壁よろけを奪っていたときは、直接シャットダウンニーにつなぎ、壁ヒット→追い打ちでダメージを与えよう。シャットダウンニーは攻撃発生が早いので、壁との距離が近くても回復されにくい。

もう一つ注目したいのは、ハンサムスクラッチラッシュ（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ）。壁に追い詰めた状態で決めれば、そこからのフライングクロスチョップ（ロケットディスチャージ中Ⓟ）が確定する。これで相手が壁に張り付くので、受け身を取って大ダウン攻撃につなごう。総ダメージはかなりのものだ。相手と壁との距離が少しある状況で避け攻撃がヒット→壁よろけ誘発、という状況であれば、出の遅いハンサムスクラッチラッシュも回復されにくいぞ。

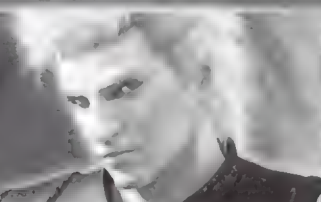


壁際で避け攻撃もパワーアップ。壁からの距離次第では、壁よろけ発生後大きく有利に。

安定はしないが、ハンサムスクラッチラッシュを狙ってみるのも手。壁際の場合は……。

ロケットディスチャージ[illegible]

大ダウン攻撃へ。ここまで決まれば、全体力の6割[illegible]



コンボ[illegible]

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

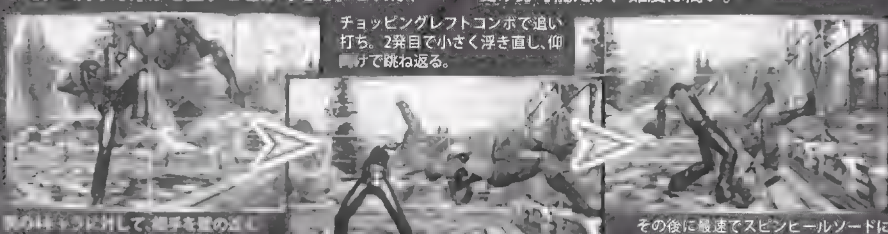
[illegible]だが、コンボはマニアック。究極の限定コンボを使いこなそう！

Text：シャッセー

壁際での新追い打ち

対ジャッキー、パイ、リオン、ベネッサには、壁との距離次第でサディスティックハンギングニー（[illegible]）後にスピンヒールソード（[illegible]＋Ⓖ）を決めて浮かせ直すことができる。これは、[illegible]した通りだ。

今回紹介するのは、壁が[illegible]のコンボ。このときにチョッピングレフトコンボ（[illegible]Ⓟ）で追い打ちすると、2発目で相手が壁に[illegible]たり、スピンヒールソードによる浮かせ直しが[illegible]えるぞ。チョッピングレフトコンボの1発目で受け身可能だが、難度は高い。



[illegible]サディスティックハンギングニーを決めた[illegible]

チョッピングレフトコンボで追い打ち。2発目で小さく浮き直し、仰向けで跳ね返る。

その後に最速でスピンヒールソードにつなげば、高々と浮かせバウンドさせることができるぞ。

キャラ限定コンボを極める

スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒットやスピンヒールソードヒット後の[illegible]コンボには、キャラ限定の有効なものが多い。[illegible]コンボで[illegible]せず、できる限り最大ダメージコンボを決めていきたいところだ。

スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット後は、やはり相手の背中側へのOMを使いこなしたいところ。ノーマルヒット後は有利なので、うっかりOMにつないでしまっても有効な攻めとして[illegible]してくれる。また、ガードされた後も[illegible]で止められれば、[illegible]に切り替えられる。正確なヒット確認に固執し過ぎず、思い切って狙ってみるのがオススメだ。

コンボ PICK UP!

❶	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡Ⓚ Ⓖ）→サマーソルトキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
❷	スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→相手の背中側にOM→レバー前入れダブルパンチスラッシュキック（➡ⓅⓅⓀ）
❸	スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→パンチハイキックキャンセル（➡ⓅⓀ Ⓖ）→しゃがみⓅ→スピニングバックナックルロースマッシュ（[illegible]P[illegible]K）

[illegible]コンビネーション[illegible]ダブルパンチスラッシュキックの2発目は[illegible]

ブレイズ[illegible]：ローリングローナックル→[illegible]ヒット→シャドウハンマー後の追い打ちは、フェイススマッシュ（[illegible]）が[illegible]。[illegible]
ジャッキー[illegible]：今[illegible]介したサディスティックハンギングニーコンボのスピンヒールソード後は、浮かせ直しがやや[illegible]になっている。その後の追い打ちは[illegible]過ぎない方がいい。



VF5特集ピックアップ！

対戦攻略

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

今月は、普段あまり使わない技のネタを紹介。対策ができていない相手には効果的だ。

Text：[illegible]

ミドルよろけを誘発する技に注目

今回注目するのは、ヒールスラッシュ（⇨Ⓚ＋Ⓖ）とソードスラッシュ（⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）の、しゃがみヒット時のミドルよろけだ。

この二つの技のよろけは、よろけ回復のポイント（レバーが赤くなる状態）がよろけ状態に入ってからかなり後半にあるので、回復して打撃を回避するのが難しくなっている。

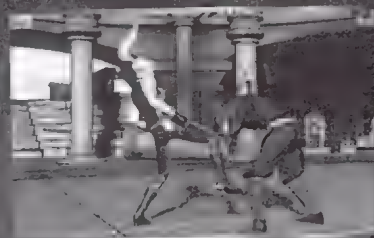
ソードスラッシュでよろけを取った場合は立ちⓅがほぼ確定するほか、よろけ回復の遅れた相手に対してはセットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）やエルボーフックキック（⇨Ⓟ⇨Ⓚ）などから空中コンボを狙うことができる。実戦では主に、起き攻めや固まった相手への奇襲として使ってみるといいだろう。

ヒールスラッシュでよろけさせた場合も、ソードスラッシュ同様に立ちⓅが回復困難。ただし、セットアップコンビネーションやエルボーフックキックは簡単に回復されてしまうので注意。

飛び上がる判定の発生が遅く接近戦向きではないが、下段起き上がり攻撃などを狙ってみよう。



1発止めやヴァルキリー[illegible]



[illegible]

スカン技やさばき技への対策

サラの技は全体的に判定が弱く、立ち回りで使いやすい全回転技が無いことや、主力技に上段、中段キック系が多いことから、スカし性能の高い技やさばき技を持つキャラに苦戦することが多い。

そこで、さばき対策として重宝するのがヴァルキリーランサー（⇧Ⓚ＋ⒼⓀ）だ。発生が15フレームと早い上に、下段技なのでスカし性能の高い技やさばき技にカウンターを取りやすい。硬化カウンター時以上でつながり、ヒット確認から2発目につなげやすいことも長所だ。



[illegible]



壁を利用して[illegible]ガードを崩せ

対戦攻略

パイ・チェン
Pai Chan

壁際では下段攻撃が大きくパワーアップする。相手の立ちガードを崩すために活用しよう。

Text：矢永

蒼下旋風脚の最大ためで大ダメージを狙え

[illegible]はヒット時に不利になってしまう下段攻撃でも、壁を利用すれば状況が好転する。

中でも使いやすくなるのが蒼下捶（⇩Ⓟ）。壁ヒット時は蒼下旋風脚（⇩ⒼⓀ）の最大タメへの[illegible]が割り込まれなくなる。最大タメは[illegible]をつぶす半回転属性を持ち、ヒットすれば壁張り付け、ガードさせればよろけを誘発するので非常に強力。ヒット時は連拳理起脚[illegible]などで追撃し、ガード時は[illegible]な連拳[illegible]（[illegible]）を狙おう。なお、ハーフフェンスでのヒット時にはリングアウトさせることがある。[illegible]の高いキャラほどリングアウトさせやすいようだ。

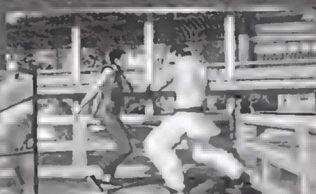
背中側への避けにはかわされてしまうが、確定の反撃は受けない。リスクは低いので壁際では多用できるぞ。また、避ける相手には蒼下旋風脚～翻身（[illegible]）からの投げが有効。攻撃判定がキャンセルされるので[illegible]、[illegible]に0フレーム投げが決まる。





[illegible]

蒼下捶壁ヒットからの最大タメは軽量級Ⓟにも割り込まれない。立ちガード対策として積極的に使っていこう。



蒼下旋風脚～翻身からの投げは、展開が早く対応されづらい。避け以外に、当て身や立ちガードに対しても有効だ。

側面壁ヒットの有効活用

壁に対して斜めの角度で[illegible]とき、下段攻撃の利用価値が高まる。パイの背中側に壁が有る状況では旋掃腿（[illegible]）が強化。ヒット時に側面壁やられを誘発でき、連拳腿で追撃できるのだ。パイの腹側に壁が有るときは、翻身掃腿（[illegible]）で側面壁よろけを奪える。

側面壁よろけ[illegible]、よろけ中にヒットすれば[illegible]ことができ、[illegible]の相手にヒットしたときは側面よろけを誘発できる[illegible]と、投げによる二択が有効だ。



[illegible]る。足位置で使い分けていこう。

サラ補足：今回紹介したヴァルキリーソード（⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）は、パイの[illegible]に対し有効。派生を出す／出さないにかかわらず確定で当てられるぞ。
パイ補足：[illegible]



壁を使ってダメージアップを図ろう！

[illegible]

ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

今回は、壁を利用した連携とコンボを紹介。[illegible]状況を見極めて攻撃力アップだ。

Text: [illegible]

状況限定の壁ヒット

相手を壁際に追い詰めた状態で[illegible]投げを決めると、ダウンしない壁やられを誘発するのは周知の事実。ここで、相手と壁の位置関係が斜めの状態で[illegible]投げを決めると、より有利の大きな壁やられを誘発することが判明した。

この壁やられ状態になると、ショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）やクイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）などの大技が確定するほど有利になる。この状態からのベストな技は、ノーマルヒットでも高い威力を誇るヒット投げのトーキックスタナー（[illegible]ヒット時[illegible]）。

壁やられ後は[illegible]で[illegible]ができるようになり、トーキックスタナーで[illegible]でも[illegible]して決められる。壁との位置関係が[illegible]ズレていて、[illegible]しない壁やられになっても[illegible]なので、状況判断が困難な場合に役立つ。

この一連の連携を決めることができれば、[illegible]ダメージは102と驚異的な威力を発揮する。この状況では壁投げなどがあるため、[illegible]投げは警戒されにくい。結果的に壁際での投げ方向の選択肢が増えることになり、[illegible]の投げとの振り分けで大ダメージを奪うチャンスだ。



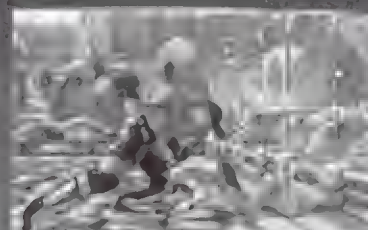
[illegible]のような状態になる。

間髪入れずにトーキック[illegible]ダメージ102と強力。

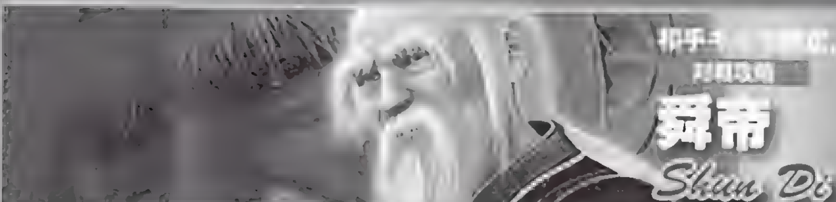
状況限定の背後プッシュ

背後プッシュ（チェンジ後[illegible]）で壁ヒットさせると回復可能な壁よろけを誘発するのだが、トーキックスタナーを決めると[illegible]ヒットとなってしまう。そこで、代わりにリグレットディスチャージ（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）を狙ってみよう。

ヒットすれば壁を絡めた空中コンボを狙うことができ、通常の背後プッシュよりも大ダメージを与える。相手の[illegible]によっては確定しないものの、ガードされても[illegible]フレーム不利なだけなので、確定反撃を受けずに済む。



リグレットディスチャージ[illegible]



相手キャラ[illegible]に、効率のいい攻め

[illegible]

舜帝

Shun Di

単飛跳撃（[illegible]）としゃがみⓅのヒット後の、キャラ[illegible]から[illegible]を紹介。

Text: [illegible]

単飛跳撃ノーマルヒットからの攻めを考察

単飛跳撃ノーマルヒット時は[illegible]フレーム不利だが、側面を取っているので打撃同士の撃ち合いでは2フレーム有利な状況と同じ。しゃがみⓅで相手のすべての技に勝てるため、連携を展開できる。相手の行動に合わせて[illegible]を選択すれば、大きなリターンを得ることができるぞ。

立ちⓅ、しゃがみⓅに対しては、上・下段の[illegible]のある[illegible]（[illegible]）でかわせる。ただし[illegible]のブレイズ、[illegible]、レイフェイ、[illegible]のハイの立ちⓅにはつぶされてしまう。ハイリスクだが見返りは大きいので、相手に合わせて使っていきたい。

また、張果老に移行すればヒット時1フレーム[illegible]、発生15フレームの[illegible]（張果老中Ⓟ）と張果老～酔仙手（張果老中Ⓟ＋Ⓚ）で12フレームの技をつぶせる。立ちⓅの発生が遅い重量級とアオイに対しては、ローリスクハイリターンの攻めを展開することが可能だ。

中段攻撃には[illegible]（[illegible]）が有効で、[illegible]にすらカウンターヒットを奪える。ただし、[illegible]で[illegible]ときは立ちⓅ→[illegible]（[illegible]）が入りづらいことに注意しよう。

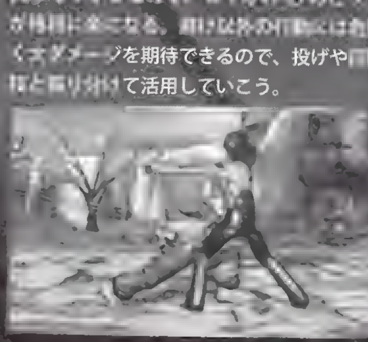


[illegible]

[illegible]すべての技に勝てる。カウンター時[illegible]

月牙叉撃のかわし性能

[illegible]の主力技となる月牙叉撃（[illegible]）。一部のキャラに対して、しゃがみⓅノーマルヒットから連携させたときに立ちⓅをかわせることが判明した。対象キャラはジャッキー、[illegible]、ベネッサと[illegible]のサラ。これらのキャラにしゃがみⓅを当てたときは、すべての打撃技を月牙叉撃でつぶせるので、しゃがみⓅのヒット確認が[illegible]になる。[illegible]大ダメージを期待できるので、投げや[illegible]の技と振り分けて活用していこう。



うまく使えばしゃがみⓅからのダメージ効率が大きく上がるぞ。

Virtua 5

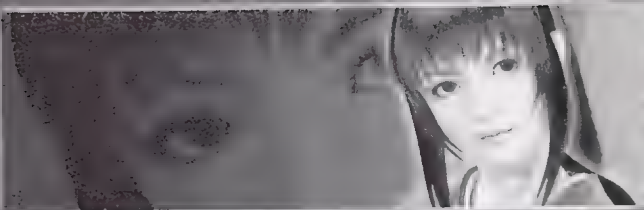
ウルフ補足: 背後プッシュ後からの追撃はニーリフト（⇨Ⓚ）でもいい。この場合、追撃はニーリフト×2が有効。ただし、当たり方によっては最後のニーリフトが決まらない場合もある。
シュン補足: 単飛跳撃ヒット後の横掃仙掌カウンターヒット時は、側面状態のため挑腕撩挙がガードされてしまう。連撃額手（⇦⇨ⓅⓅⓅ）が連続ヒットするので、こちらにつないでいこう。

ガード[illegible]!?

対戦攻略

梅小路 葵

Aoi Umenokouji



今月は流旋のかわし性能と、[illegible]（[illegible]）の[illegible]を紹介。

Text: [illegible]

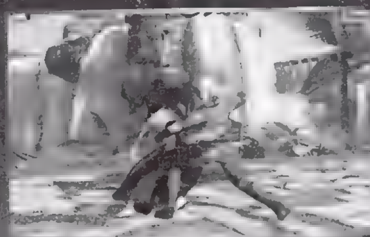
流旋のかわし性能を考察

流旋（⇦or⇩Ⓟ＋Ⓚ）は、流水（天地陰陽中⇩or⇧）と違い成功避けの属性を持たない。そのため発生直後のかわし判定は弱いが、状況によっては一部のキャラに絶大な効果がある。

下の表はかわしやすいキャラと技、状況をまとめたもの。最も使いやすい相手は、上・中段の主力技のほとんどをかわせる【D】ベネッサ。両止（[illegible]）をガードされた後や、しゃがみ[illegible]をくらった後に多用しよう。【D】ベネッサにも使いやすく、（[illegible]）はくらってしまうが大ダメージを受ける技のほとんどをかわせる。[illegible]（[illegible]）、陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）ガード後などの、大きな不利でも使えるので有用性が高い。

ジェフリーに対しては、（⇨Ⓚ）をかわしたときに空中ヒットしてコンボが入るのが利点。リオンも多くの技をかわせるが、（⬇⇨Ⓟ）にはこちらの攻撃もスカってしまうので注意しよう。

ほかのキャラに対しては、足位置によってかわせるものはあるが、それほど有効ではない。



状況次第でかわし性能の高くなる流旋。しゃがみから出ない点に注意。

■流旋でかわしやすい状況・技

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジェフリー	相手の背中側	4	（ Ⓚ）、（ Ⓚ）、（ Ⓟ）、（ Ⓚ）、（Ⓟ＋Ⓚ）
リオン	相手の背中側	5	（ Ⓟ）、（ Ⓚ）、（⇧Ⓟ）、（ Ⓟ）、（⬇ Ⓟ）
【D】ベネッサ	相手の背中側	4	（ Ⓚ）、（ Ⓚ）、（ Ⓚ＋Ｇ）、（Ⓟ＋Ⓚ）、（ Ⓟ）、（ Ⓟ＋Ⓚ）、（ Ⓟ）
【O】ベネッサ	相手の背中側	7	（ Ⓚ）、（➡Ⓚ）、（ Ⓟ）

流旋双掌のガード不能現象!?

流旋双掌は流旋が硬化カウンターヒット以上で連続ヒットするのだが、このとき大きなディレイを掛けても流旋双掌がガードできないことが発覚した。流旋のヒット確認から派生させたときに、多少遅れてもガードされないので使いやすい。[illegible]れる相手にはカウンターヒットさせられるので、壁際でうまく使えば壁やられを狙えるぞ。

なお、避けやアオイの当て身で回避されてしまうが、それに対しては寸止めからの投げが確定するので二択になる。

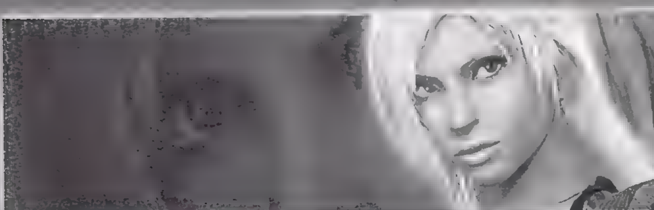


直線なの[illegible]されないタメ攻撃とは!?

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis



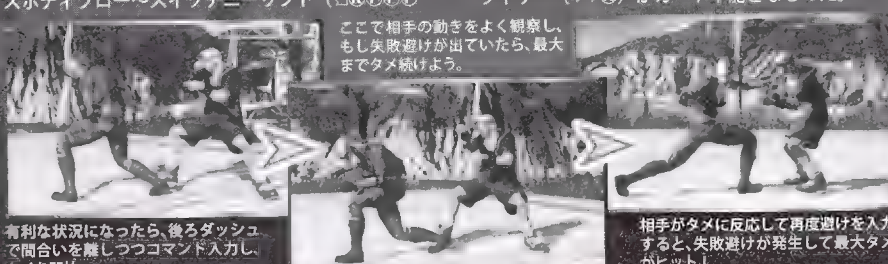
オフェンシブのタメ攻撃、スティンガーストライク（[illegible]）の[illegible]を紹介しよう。

Text: [illegible]

成功避けの無効時間を狙え！

まず知っておきたいのは、「失敗避け発生後の1秒間は、成功避けが出せない」こと。これを利用したのが今回のテクニックだ。具体的には、下の写真のように技を出せばOK。この技は最大までタメても56フレームで発生するので、相手が失敗避けを出した直後にタメ始めれば、絶対に避けられないのだ。技自体は直線なので、つい避けたくなるのもポイント。ヒット時はしゃがみⓅ→ステルスボディブロー～スイッチニーリフト（⇧ⓀⓅⓅⓅ＋[illegible]）で[illegible]のダメージを与えられる。

[illegible]ガードを[illegible]た場合。このときは最大タメでガードを崩せるが、その後はよろけ回復の遅い相手にⓅⓀが決まる程度で、二択のチャンスにしかならない。そこで活躍するのが、下段攻撃のタンクバスター（⇦⇧⇩⇩⇨Ⓟタメ中⇩）。ヒット時は足崩れを誘発し、ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト（⇩ⓀⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）で51のダメージを与える。しかも、相手はうつ伏せ足状態なので、受け身を取ると、その場・横転を問わずシャドースライサー（⇨⇨Ⓚ）がガード不能となるのだ。



ここで相手の動きをよく観察し、もし失敗避けが出ていたら、最大までタメ続けよう。

有利な状況になったら、後ろダッシュで間合いを離しつつコマンド入力し、タメを開始。

相手がタメに反応して再度避けを入力すると、失敗避けが発生して最大タメがヒット！

相手が避けないときの選択肢

こちらがタメ始めたときに相手が避けていなかったら、すぐにタメを解除して技を出してしまおう。タメを見て成功避けを出される前に、ガードさせてしまうのだ。この技はガードされてもフレーム的に五分なので、有利だと勘違いして二択を仕掛けてくる相手に対し、パイルバンカー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）や[illegible]を決めるチャンスになる。もし相手が[illegible]ていても、それがリーチの[illegible]い技なら、スカったところにちょうどヒットする。ちなみに下段攻撃のタンクバスターも、ガード後はわずかに1フレーム不利なだけ。しゃがみ[illegible]ⓅⓀで相手の二択を止めることが可能だ。

相手が失敗避け後に技を出してきたときは、最大タメが間に合わず負けてしまう。この場合は、すぐにタメを解除して逆にカウンターを取ろう。カウンターヒット後は、ストッピングローコンボ～スイッチニーリフトで拾えば約60のダメージを与えられる（対ジェフリー以外は要目押し）。

Virtua 5

アオイ補足：【D】ベネッサとジェフリーの5フレーム以上の不利では、【D】ベネッサは（⇧Ⓚ）、ジェフリーは（Ⓟ＋Ⓚ）という主力中段をくらってしまうが、ほかにかわせる技が多いため十分使える。
ベネッサ補足：このテクニックは、ディフェンシブのボーンクラッシュミドル（⇧Ⓚ）最大タメでも狙えるが、この技はヒット時のリターンが低く、下段という選択肢も無いので効果は薄めだ。

QUEST OF D™

Ver. 3.0
王国の守護者

新たな冒険の旅に備え、さらなる高みを目指せ！

新要素の解放が無かった今月は、以前予告したMP消費型スキルの詳細データを一挙公開！　さらに定例の最上級ダンジョン・シングルプレイ攻略&初心者講座に加え、スコアアタックの仕組みとワンポイントを解説するぞ！

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年11月24日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

EVENT　4月のイベントスケジュール

期間	4／23（月）～4／29（日）	4／9（月）～4／15（日）	4／9（月）～4／15（日）
内容	第2回 獲得資産イベント	第4回 スコアアタックシングル	第4回 スコアアタックマルチ
場所	愚者の迷宮	常闇の楔、モイ・トゥラの攻防、名も無き遺跡	劫の足枷
ルール	ダンジョン内での獲得資産を競います	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位5人のハイスコア合計値を競います

■ルール変更について：上に掲載しているイベントから、スコアアタックマルチのルールが変更。今までは「上位5名の累積スコア」だったものが、変更後のルールでは「上位5名のハイスコア合計値」へと変更。覚えておこう。

攻撃魔法スキルを徹底検証!?
Dフォースカード&スキルデータ
～MP消費型スキル編～

バージョンアップを経て、より使いやすくなったMP消費型スキル。その基本事項を覚え、間違ったデッキ構築をしていないか再チェックしてみよう!!

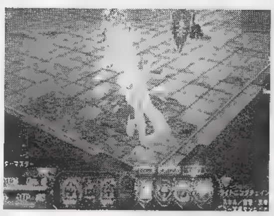
Text:伊勢猫

ソウルリザレクションやセンスリングの追加によって、以前よりも使い勝手が向上したMP消費型の攻撃スキル。その実測ダメージをまとめたのがデータリストで、1枠積みのダメージ上昇効果だけを見れば前Ver.よりも高い数値となっている。とはいえ、MP消費型スキルにも積み効果の見直しが適応された関係で、2枠目から約50%のダメージ上昇しか得られない点に注意！　仮に同種スキルを3枠積んでも、効果が半減するために実質2枠分のダメージ上昇しか見込めなくなっている。

これに対し同属スキルの相乗効果は、前Ver.に比べ約3倍に上昇。同属コモンスキルをうまく組み込めば、カード枠を増やすこと無く、上位スキルのダメージ維持&上昇が可能となった。



リストのダメージ数値は、正面&密着状態での検証数値。対象との距離、側面or背後の補正は健在なので、効率よく撃とう。



レアスキルの場合、同種スキル+2枠≧同属コモン+1枠のダメージ上昇。うまく使えば、カード枠を圧縮して空きを作れる。

■同種スキルカードの積み効果

●積み効果によるダメージ増加例



ハードインフェルノ +3　＋　ハードインフェルノ +3　＋　ハードインフェルノ +0

原則的にプラス分と比例してダメージが増加。2枠目からは1枠目の約50%がダメージに加算される。魔法使いスキルの基本上昇値は、コモン+105／アンコモン+60／レア+33となり、前VER.の約2倍近い上昇値となった。

①(486＋33)　＋　17　＋　0　＝　合計536

■同族スキルカードの相乗効果

●相乗効果によるダメージ増加例



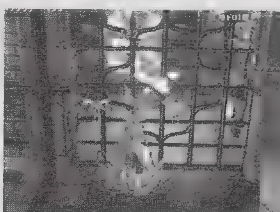
ファイアーボール +10　＋　フレアバースト +6　＋　ハードインフェルノ +3

同属スキルの相乗効果は、魔法使いスキルで検証した結果からプラス分×3のダメージボーナスと判明。こちらはレアリティによる変化が無く、純粋な積み枚数と比例した一律のダメージ上昇効果を得られるようになった。

②(75＋105)　＋　15　＋　9　＝　合計204
③　30　＋　(255＋60)　＋　9　＝　合計354
④　30　＋　15　＋　(489＋33)　＝　合計564

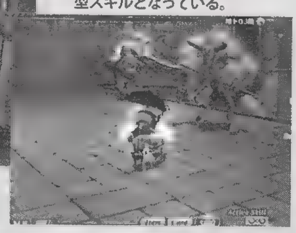
魔法属性と依存パラメータ

武器などの物理攻撃がSTRによってダメージ増減するのと同様に、MP消費型の攻撃魔法スキルも特定パラメータでダメージが増減する。それを示したのが各スキルの属性カテゴリーで、現時点でリストにまとめた7種類の属性カテゴリーが存在。この属性カテゴリーを元に同属スキルを判別可能だが、修得スキルや一部の複数属性を持つスキルだと、相乗効果は得られない。



全属性持ちのアルテナ&ラストメモリーは闇属性表示だが、闇属性の相乗効果は適用されない。

ゴールドツイスターは、本作から追加されたLUC依存のGOLD消費型スキルとなっている。



■依存パラメータリスト

魔法属性	依存パラメータ
炎属性	INT
氷属性	INT
雷属性	INT
聖属性	MIN
闇属性	INT
物理属性	STR
特殊属性	LUC

属性カテゴリーごとに、ダメージ変化と対応した依存パラメータを表記。この数値に比例してダメージが増減する。

QOD3 耳より情報　**サポートジョブの補正について：**サポートジョブに対応した他職業のMP消費型スキルを使用した場合、MP消費量は変わらないが一定のダメージ補正がかかる。その割合はサポートジョブのレベル1で初期50%のダメージ補正、以降は一定レベルごとに補正が緩和される。なお、EN消費型スキルの場合はEN消費量に補正がかかり、レベルアップで段階的に消費量が緩和されていく。

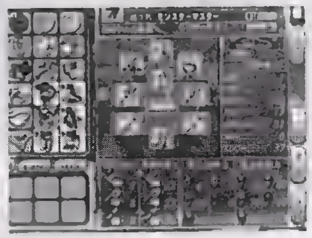
■VER.3.01対応 MP消費型スキルデータリスト

魔法属性	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費MP	ダメージ数値 1枚	ダメージ数値 1枚積み	ダメージ数値 2枚積み	1枚目の効果上昇率
	ファイアースキルス	—	魔法使い修得	2	60	—		—
	ファイアーボール	C [10]	Dフォースカード	—	90	—	—	—
		C [+10]	魔法使いスキル	1	75	180	233	105
	フレアバースト	UC [10]	Dフォースカード		255	—	-	
		UC [+5]	魔法使いスキル	5	255	315	345	60
	ハードインフェルノ	R [10]	Dフォースカード		465	—	—	-
		R [+3]	魔法使いスキル	9	486	519	536	33
	コンバージファイアー	C [+10]	魔法使いスキル	5	90×2	195×2	248×2	+105(全段)
	コンバージフレイム	UC [+5]	魔法使いスキル	10	114×3	174×3	204×3	+60(全段)
	ファイアースピリット	C [+10]	魔法使いスキル	5	105×2	210×2	263×2	+105(全段)
	フレイムスピリット	UC [+5]	魔法使いスキル	10	144×3	204×3	234×3	+60(全段)
	サラマンダースピリット	R [+3]	魔法使いスキル	15	180×4	213×4	230×4	+33(全段)
	エクスプロージョン	C [+10]	魔法使いスキル	3	183	288	341	105
	フレイムインフェルノ	UC [+5]	魔法使いスキル	8	300	360	390	60
	ボルケーノ	R [+3]	魔法使いスキル	13	420	453	470	33
	ファイアーウォール	C [+10]	魔法使いスキル	3	105	210	263	105
	フロストスキルス	—	魔法使い修得	2	45	—	—	
	アイスブラスト	C [10]	Dフォースカード	-	60		—	—
		C [+10]	魔法使いスキル	1	39	144	197	105
	フロストバイト	UC [10]	Dフォースカード	—	174	—	—	—
		UC [+5]	魔法使いスキル	5	168	228	258	60
	ブリザード	R [10]	Dフォースカード	—	336	—	—	-
		R [+3]	魔法使いスキル	9	336	369	386	33
	アイススラッシュ	C [+10]	魔法使いスキル	2	90	195	248	105
	スノーストームインパクト	C [+10]	魔法使いスキル	3	84	189	242	105
	フリーズインパクト	UC [+5]	魔法使いスキル	8	159	219	249	60
	ブリザードインパクト	R [+3]	魔法使いスキル	13	270	303	320	33
	アイスウインド	C [+10]	魔法使いスキル	3	117	222	275	105
	アイスストーム	UC [+5]	魔法使いスキル	8	246	306	336	60
	アイスブリザード	R [+3]	魔法使いスキル	13	360	393	410	33
	アブソリュートゼロ	UC [+5]	賢者スキル	8	30	90	120	60
	ライトニングスキルス		魔法使い修得	2	60	—	—	—
	サンダーボール	C [10]	Dフォースカード	—	75	—	—	—
		C [+10]	魔法使いスキル	1	57	162	215	105
	ライトニングボルト	UC [10]	Dフォースカード	—	207	—	—	—
		UC [+5]	魔法使いスキル	5	210	270	300	60
	サンダーストーム	R [10]	Dフォースカード	—	336			
		R [+3]	魔法使いスキル	9	411	444	461	33
	ライトニングチェイン	C [+10]	魔法使いスキル	6	75×2	180×2	233×2	+105(初段)
	サンダーチェイン	UC [+5]	魔法使いスキル	12	90×3	150×3	180×3	+60(初段)
	タラニスサンダーチェイン	R [+3]	魔法使いスキル	18	123×4	156×4	173×4	+33(初段)
	雷神の鉄槌	UC [+5]	魔法使いスキル	10	114×3	174×3	204×3	+60(全段)
	ライトニングストーム	C [+10]	魔法使いスキル	3	96	201	254	105
	ライトニングトルネート	UC [+5]	魔法使いスキル	8	171	231	261	60
	フェース	—	僧侶修得	2	36	—	—	—
	ホーリーアロー	C [+10]	僧侶スキル	2	54	117	149	63
	ホーリーライトニング	UC [+5]	僧侶スキル	7	148	184	202	36
	ホーリーボルト	R [+3]	僧侶スキル	12	256	276	286	20
	セイクレッドフォース	C [+10]	僧侶スキル	4	58	121	153	63
	ショックウェーブ	C [+10]	僧侶スキル	5	27	90	122	63
	エウレカ	—	司教修得	5/sec	117	—	—	–
	ウィークネス	C [+10]	僧侶スキル	2	—	—	—	—
	パワーダウン	C [+10]	僧侶スキル	2	—	—	—	—
	レベルダウン	C [+10]	僧侶スキル	5	—	—	—	
	サイレンス	R [+3]	僧侶スキル	2	9	29	39	20
	フィアー	—	司教修得	3	—	—	—	—
	ホーリーウインド	C [+10]	僧侶スキル	2	74	147	183	+73
	ホーリートルネート	UC [+5]	僧侶スキル	6	189	225	243	36
	セイントライト	C [+10]	僧侶スキル	2	232	426	473	94
	セイントブレス	UC [+5]	僧侶スキル	6	486	597	652	111
	ポイズン	UC [+5]	魔法使いスキル	1	30【15】	75【25】	98【30】	+45【+10】
	アシッドレイン	C [+10]	魔法使いスキル	3	30【8】	115【18】	157【23】	+85【+10】
	スリープ	UC [+5]	魔法使いスキル	2	15	60	83	45
	コンフューズ	UC [+5]	魔法使いスキル	2	15	60	83	45
	ストーン	C [+10]	魔法使いスキル	3	30	120	165	90
	グラントシェイカー	C [+10]	魔法使いスキル	3	15	105	150	90
	アースクエイク	UC [+5]	魔法使いスキル	6	30	90	120	60
	カース	—	賢者修得	5	—	—	—	—
	ジェノサイドヘイン	C [+10]	賢者スキル	2	105	195	240	90
	アルテナ	—	賢者修得	5/sec	185	—	—	—
	ラストメモリー	R [+3]	賢者スキル	ALL	21×MP	28×MP	31×MP	7
	ボム	—	盗賊修得	4	40	—	—	—
		UC [+5]	盗賊スキル	5	191	224	240	+33
	スタンボム	UC [+5]	盗賊スキル	8	120	153	169	+33
	マイン	UC [+5]	盗賊スキル	5	260	293	309	+33
	ゴールドツイスター	UC [+5]	暗殺者スキル	100G	244	244	244	0

※表内の数値類は編集部調べによるものです

依存パラメータによるダメージ変化の割合

依存パラメータに左右されるMP消費型スキルのスキルダメージは、「王国の守護者」で追加されたブーストスキルなどのパラメータ上限突破も適用される。具体的には、依存パラメータ0を基底ダメージとした場合で、下位職業のMAX100で約3倍、そこから上限突破すると依存パラメータ＋10ごとに基底ダメージから約1割ずつ上昇していく。
つまりパラメータ＋30のブーストスキル使用時で、基底ダメージの約3割が上昇する計算。ダメージが大きければ、EN消費分の元は十分に取れる。



種族や職業による違いはあるが、INT型デッキの魔法使い&賢者なら初期INT70～80で装備を調整。レベルアップ時のステータス上昇を考慮して、パラメータを調整しよう

パラメータ	ダメージ	上昇値
INT0	155	—
INT10	186	+31
INT20	217	+31
INT30	259	+42
INT40	301	+42
INT50	341	+40
INT60	366	+25
INT70	391	+25
INT80	416	+25
INT90	441	+25
INT100	465	+24
INT110	481	+16
INT120	496	+15
INT130	512	+16
INT140	527	+15
INT150	543	+16

■INT検証リスト

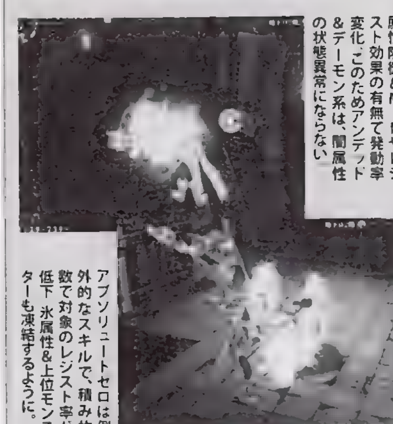


Dハードインフェルノ

INT依存の炎属性を持ったDフォースカードのハードインフェルノで、INT10単位のダメージを計測。その結果をまとめたのが左のリスト。INT100以降でも一定のダメージ上昇が見られる。

状態異常の仕組み

凍結など状態異常を引き起こすスキル効果は、依存パラメータでは発動率に変化無し。その発動率は威力と同様に同種スキルの積み枚数に比例しており、レアリティが高いスキルほど発動率が高く、効果時間が延びる傾向にある。



属性防御&MINやレジスト効果の有無で発動率変化。このためアンデッド&デーモン系は、闇属性の状態異常にならない

アブソリュートゼロは例外的なスキルで、積み枚数で対象のレジスト率が低下。氷属性&上位モンスターも凍結するように。

QOD3 耳より情報 **ダメージデータの計測方法:** スキル&スクロールのダメージデータは、それぞれの依存パラメータ100を基準として、正面から密着状態で計測した数値。複数属性の場合は、依存度の高いパラメータを100、それ以外のパラメータは50の状態で計測してある。なお、計測対象のモンスターについては、耐性ゼロと思われるモンスターを個別に選定しているため、属性ごとに対象が異なる。

全国最上級ダンジョンシングルプレイ

時輪の狭間 ～まとめ編～

前回までは "騎士＋ロックブレイカー" という状況限定のシングルプレイを攻略した。今回は、騎士以外の上級職業でのワンポイント攻略や、いろいろなスキルを使った場合の可能性を紹介。これらを参考に、時輪の狭間シングルプレイの幅を広げてみよう。

Text：真瑠世



上位職の特性を生かせ 他職業での立ち回り

職業の特色を生かせば、騎士より楽な場合もある。

Text：真瑠世

騎士以外の上位職業で時輪の狭間に挑戦する場合、注意するポイントを押さえれば、賢者以外は騎士よりも楽にクリアできることがポイント。

基本的にはセンティネルへの対策と、ボス前のルームガーダーの処理の仕方が重要になる。ここがしっかりできないと乱戦になって失敗しやすいので、自分なりのパターンを作ろう。後は、ジェネレーター対策とボス戦に慣れればいい。



上位職業のランク4スキルはとにかく強力。キャラを使いこなす前に、ランク4スキルを使いこなした方がクリアは楽だ。

暗殺者 -ASSASSIN-

戦闘を楽にしてくれる数々のスキルを使いこなせ。ジェネレーターパターンも余裕でクリア可能。

騎士よりも楽な圧倒的火力

暗殺者はブロードビート＋アクセラレイターの組み合わせが強力で、センティネルはもちろん、ミノタウロス系やフォートレス戦も楽にこなせる。

ただし防御力を上げにくいことと、火への耐性を上げるのが難しいのが弱点で、いったんパターンが崩れると一気に倒されることがあるため、慎重な操作が必要になる。

安定クリアの障害になるジェネレーターパターンは、ジャンプと歩き（透明状態）で難なくこなせるのが大きく、透明薬を持ち込まなくていいためデッキを圧迫しない。また、高性能飛び道具であるゴールドツイスターと、ボス前の最終ルームガーダー戦でミスティカルビジョンを使うのが有効で、クリアの安定度が増すぞ。

基本的にはラック重視型でラウンドナイフを使い、ボス前のルームガーダー戦ではセンティネルへとゴールドツイスターを連射するといい。なお、ミノタウロス系の攻撃はガードを確実に。

SAMPLE DECK

- ブロードビート×12
- エメラルドの原石×4
- ラック×6
- ゴールドツイスター×3
- HP回復系×4
- EN回復系×1

ラックを使うポイントは、基本的にフロア3のルームガーダー以降で、ラック1回で2部屋を持たせる。なおフロア2のセンティネルはアクセラレーターを使うが、クリティカルの出が悪いと攻撃前に倒し切れないことがある。

司教 -BISHOP-

エウレカのON／OFFをいかにうまく使うかがポイント。武器は、棍棒なら最長パターンも安定する。

エウレカを有効に使う

司教の強みは、MIN上昇を重視した装備にしたときのエウレカの攻撃力の高さ。

ルームガーダー3連戦のセンティネルでは、ダッシュ攻撃→武器キャンセル＋エウレカ発動とすると確実に背後を取ることができ、そのままスパイトブレイカー2発で沈めるのが基本になる。補助系魔法ではソング オブ バトルが強力だが、慣れないうちは消費ENの少ないエレメンタルフォースが扱いやすい。

代表的スキルはホーリーソードを使ってのスレッシャーテイルか、棍棒のスパイトブレイカーだが、前者は火力維持のためにレジストホーリーをこまめに唱える必要があるためEN切れが発生しやすい。最長パターンを見据えるなら、スパイトブレイカーでいきたい。

ジェネレーターパターンでは、透明薬を使用した状態でエウレカを連打するのが基本。透明薬の効果が切れないので二つあればいい。

SAMPLE DECK

- スパイトブレイカー×12
- ルビーの原石×4
- エレメンタルフォース×8
- 透明薬×2
- ヒーリング×2
- EN回復系×8

ルームガーダー3連戦はMPが切れがちになるので注意。2戦目はエウレカ無しで乗り切ろう。各ルームガーダーでEN回復系を2枚程度使うのがポイントだ。なお、回復は職業スキルのマイナーヒーリングを使う手もある。

賢者 -SAGE-

フォートレスが長期戦になるため、苦戦必至の賢者。スクロールの持ち込みも視野に入れよう。

STR型かINT型か!?

賢者のプレイスタイルには大きく分けて "STR型" と "INT" 型の二つのスタイルがあるが、一長一短であるためどちらが簡単か？ というのは一概には言い切れない。

STR型のデッキ＆装備の場合、魔法は道中用のアブソリュートゼロ、フォートレス用のサンダーストームスキル×2だけに抑えて、後はファントムインパルス×18とルビーの原石×6。回復系はEN回復系×8のみで、HP回復はエーテルアミュレットに任せれば、持ち込みeスクロール無しでも一応クリアは可能。eスクロールを持ち込めば、より確実性が増す。

INT型の場合、主力魔法がライトニングチェイン、フォートレスおよび瞬殺したい敵への対策としてサンダーストームスキルを使っていく。

ソウルリザレクションは各フロアで1回ずつに加えて、ルームガーダー戦で使う。MPが回復するまでは、急いでワープしないのがポイントだ。

eスクロールの持ち込み数を減らす場合には、センスリングが必須になるぞ。

SAMPLE DECK

- ライトニングチェイン×22
- サンダーストームスキル×2
- アブソリュートゼロ×1
- ソウルリザレクション×1
- HP回復系×1
- EN回復系×8

メタルナイトに対してアルテナを使うようにすれば、魔法は雷系のみで対処可能。フレイムスタッフで転ばせながら使っていこう。なお、デッキにオーラを入れてフォートレス戦で使うとかなり有効。持ち込みeスクロールは3束程度にするといい。

QOD3 耳より情報 賢者の極端なデッキで、サンダーストームスキル×4、コモン雷系魔法×11、オーラ×6、ソウルリザレクション×4、EN回復系×9、HP回復系×1というものがある。エーテルアミュレット＋セイクリッドシリーズ装備前提の話になるが、サンダーストームを乱射して一瞬で戦闘を終わらせることが可能。フォートレス戦でも、オーラを使って高い火力を維持できる。

限界に挑戦してみよう

他スキルで挑戦

ロックブレイカー以外のスキルでの中央制覇はどうなのか？　いろいろなスキルで挑戦だ！

最長パターン制覇可能は？

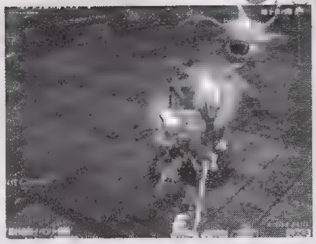
中央クリアが可能なスキルはいくつかあるが、その難度は大きく変わってくる。ダブルドラゴン、ブロードビートを筆頭に、グランドブレイカー辺りまでは最長パターンでもクリアが安定するので、慣れてきたら挑戦してみよう。

フロア3がレバースイッチのパターンの場合はヴァンガードラッシュまでがクリア確認済で、それ以下のスキルは可能性はあるがかなりキツそう。

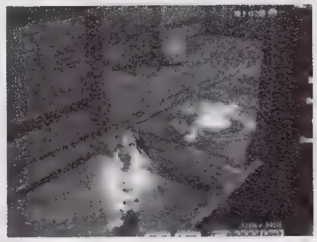
騎士の場合、ルームガーダー3連戦のパターンはどのスキルでも同じような動きでこなせ、最後のルームガーダーはスチールボディでゴリ押す形なので、立ち回りの難しさは関係無いのが特徴。つまり、最長パターンと最短パターンでボス到達までのタイムに約1分以上の差があることを考えると、スキルのせん滅スピードがかなり違うことが分かる。

また、ボス戦で苦戦するスキルがワイルドスマッシュとライトニングランサー以下のスキル。これらは4ターン以上を考慮する必要があり、他スキルに比べて一気に難度が上がるぞ。

いずれにしても各スキルに特化して煮詰めればまだまだ伸びる余地があるのでレッツ・トライ！



クリア安定の筆頭がダブルドラゴン。ルームガーダー戦ではフローレスを使ってガードをすればいい。



ヘビースタッブ＋レクイエムがうなる。要所で使って確実に敵を倒せば、中央クリアがぐっと近くなるぞ。

スキル別難度

※ある程度アイテム資産があることを前提

最長パターンも可能 → クリアの可能性あり → クリアが難しい

- ●ダブルドラゴン
- ●ロックブレイカー
- ●グランドブレイカー
- ●ワイルドスマッシュ
- ●スレッシャーテイル
- ●スパイトブレイカー
- ●ブロードビート（暗殺者）
- ●ハードブレイカー
- ●デッドエンド
- ●ビートダウン
- ●クラウドブレイカー
- ●ファントムインパルス
- ●ヘビースタッブ
- ●ハードスラッシュ
- ●ライトニングランサー
- ●ヴァンガードラッシュ
- ●ライトニングスラッシュ
- ●神罰
- ●ウインドブレイク
- ●その他連係スキル

～PICK UPスキル～

中央制覇が楽なスキルから特徴的なスキルまで、四つのスキルをピックアップした。機会があったらやり込んでみよう。

■ダブルドラゴン

全討伐で中央を狙いやすい優良スキル。武器は8本持ち込みで、オーバーエンチャントをしていない武器があると心強い。最後のルームガーダー戦では、フローレスできっちりガードをしよう。スキルは5枠最大積み＋コンセントレーション1枠が大安定。フォートレス戦は、うまくいけば2ターンで沈めることができるぞ。

■デッドエンド

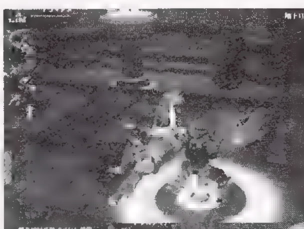
1発の振りが遅いので、フォートレス戦で何回攻撃できるかがDEX調整のポイントになる。ライズリング◆3装備時はDEX65でギリギリ4回攻撃可能。また、インペリアルアックス装備時はスチールボディを使わずに固有モーションで最後のルームガーダー戦を乗り切れる。

■ヴァンガードラッシュ

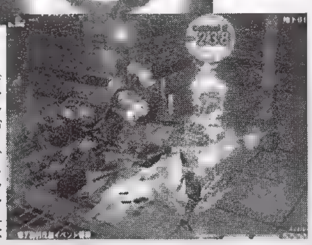
インペリアルフォースと月の弓キャンセルの相性が悪く、インペリアルフォースは特定の敵で垂れ流す形になる。ほかの敵はコンセントレーションで対処だ。また、センティネルとスチーム系にはチャージが必須。特にスチーム系は3段の途中で倒すと背中からの噴射をくらうので注意。

■ヘビースタッブ

ラック型のラウンドナイフで、センティネルはレクイエムを使って瞬殺していく。ルームガーダー戦はゴールドツイスターを使う形にすると楽で、立ち回りのパターンができれば意外と楽に中央を開けられる。ただし、ある程度のDEXが無いと全体的にキツくなることに注意。



デッドエンドはインペリアルアックスの固有モーションが使いやすい。スチールボディが必要無く、ENが温存できる。



ヴァンガードラッシュはインペリアルフォースを垂れ流しながら使う。使う局面が限られるので、パターン化が必須だ。

時輪の狭間で討伐Pts.稼ぎ

時輪の狭間は、進路上の敵をすべて倒すと左ボス部屋クリアで約700Pts.の討伐ポイントを稼げる優れたダンジョン。ここの敵は一体当たりの経験値が多く、進路上の敵すべてといっても、ほんの5～6体倒す数が増えるだけ。場合によっては中央ボスになることもあるほどで、他のダンジョンの全討伐に比べてかなりお手軽。また、左右のボスが楽な点もありがたく、急ぐ必要は無い。

ただし、討伐にカウントされるのは倒したときにコインを落とす敵だけ。ジェネレーターから沸いた敵はカウント対象外なので、何度かプレイして、カウントの対象となる敵の位置を覚えてしまおう。



片っ端から倒すといっても5～6体増えるだけ。慣れれば討伐ポイントを稼ぎつつ、中央を目指せるぞ。

QOD3 耳より情報　悠久や劫火の魔龍、忘却の神殿も討伐ポイント稼ぎに向いている。クリア報酬や道中ドロップを考えると、忘却の神殿や時輪の狭間がかなり優秀だ。また、シナリオの天の方舟や緋色の地下墓地も、全討伐なら討伐ポイントがかなり高め。ちなみに、二人協力プレイで悠久、忘却、劫火の魔龍の全討伐をすると、シングルプレイよりも討伐ポイントを稼ぎやすい。

仕組みを知れば楽しくなる

スコアアタック講座

あまりやり込む人の居ないスコアアタックだが、上位入賞時の賞品が追加されたのはプラス要素。しかも専用のダンジョンは難度が高めで、討伐ポイントが多く稼げる。コツをつかめば意外なほど高得点をたたき出せるので、この機会に挑戦してみては？

Text：ちゃっきー



"ゆっくり全討伐"が基本方針

最初に覚えておきたいのは、スコアアタック＝タイムアタックではないということ。確かにタイムも得点のうちだが、その重要度は決して高くない。右の表にもある通り、ダンジョン内で獲得するリングが得点の大半を占めているのだ。

リングは、壷や柵などのギミックや、敵を倒したときに手に入る。まずはダンジョンをくまなく回り、全討伐＆リングを逃さず回収することから始めよう。


スコアアタック専用のダンジョンには、壊せる壁の向こうにボーナス部屋がある。構造を覚えるまでは、階層分だけ地図を持ち込もう。

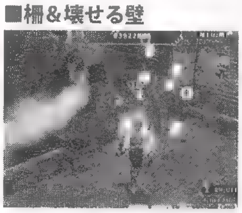
スコアの項目	重要度	備考
獲得リング	S	最も重要な要素。ダンジョンによっては、しっかり回収すれば10000ポイントを超える。
クリア順位	A	シングルは、1位と2位で50ポイントしか差が無い。マルチで人数が多い場合は得点アップ。
クリアタイム	B	10分以内は、1秒ごとにプラス1ポイント。10分を超えると、1秒ごとにマイナス5ポイント。
持ち込みカード	C	マイナスポイントは、フォースレベル分だけ。最大でも140なので、気にしなくていい。
ボス討伐タイム	B	大ボスが居るときに加算される。最速で倒しても100ポイントを超える程度で、重要度は低い。

ポイント① 各種ギミックの特性を知ろう

リングは、ダンジョン内のギミックからも獲得できる。最も単純なのは壺。壊すとリングが出るので、逃さずに壊していこう。多数の壺が密集している場所では、範囲魔法で一気に壊してタイムを短縮するのもいい。

柵や壊せる壁は、ダメージを与えるたびにリングが一つ出る仕組み。武器攻撃で一気に破壊せず、連続タッチで稼いだ方がお得だ。一方、専用ダンジョンに登場する黄色のクリスタルも、タッチのたびにリングが出るギミックになっている。しかしこちらは、一度ダメージを与えると（敵や罠の攻撃、タッチを含む）一定時間で自動的に壊れてしまうので注意したい。

■柵＆壊せる壁


武器攻撃などで一気に破壊すると損。敵に先に攻撃させない工夫も重要だ。

■クリスタル


時間内に何回タッチできるかがポイント。罠やモンスターの攻撃に注意したい。

ポイント② 空中コンボでリング大量獲得

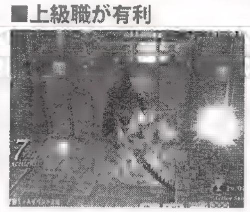
高得点を狙う上で最大のポイントとなるのが空中コンボ。普段敵が落とすリングは経験値と同じだが、3HIT以上のコンボを決めて倒すと、この基本点に倍率がかかるのだ。その倍率は、3HITで1.3倍。以降1HIT増えるごとに0.1倍ずつ増えていき、10HITを超えることで最大の2倍となる。

上級職の四つ目のスキルは、どれもHIT数を稼ぐのに適している。これらと武器攻撃を組み合わせ、効率よくHIT数を稼いでいこう。敵を一カ所に集めて倒すことで、コンボと時間短縮の両方を兼ねるのも重要だ。ダンジョンによっては、使う武器をあえて弱いものにする工夫も考えたい。

■3HIT以上を目指す


浮かせた敵が途中で死んでしまっても、壁に当たるまではコンボを継続できる。

■上級職が有利


上位職スキルをフル活用。短いダンジョンは、一体一体丁寧にコンボを決めよう。

ポイント③ 10分がタイムの分かれ目

上でも触れた通り、クリアタイムは10分以内とそれ以降でポイント計算が変わる。これを踏まえた上で、ダンジョンでの稼ぎを組み立てよう。

10分以内でクリアできるのであれば、時間は気にしなくてOK。1分短縮しても60ポイント、つまり敵1～2体分程度しか稼げないからだ。一方、10分以降は1分でマイナス300ポイント。くまなく回ると10分を超えてしまう場合は、寄り道を減らすことを考えたい。ただ、10分を超えるダンジョン＝難度が高く、時間当たりに稼げるポイントは多い。結局のところ、すべて回りつつ可能な限りタイムを短縮、という方針になるケースが多い。

■ダンジョンごとに方針



10分を超えると大きくマイナス。敵が少ない寄り道場所を減らすことも考えよう。

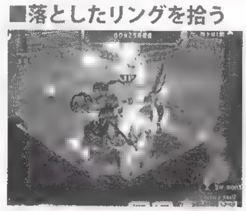
■EN切れに注意


ENが切れると、毎秒リングを落とすことに。食料は十分に持ち込みたい。

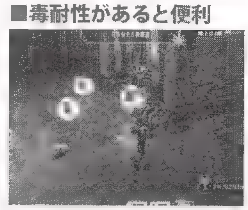
ポイント④ 被ダメージを最小限に抑える

プレイヤーがダメージを受けた場合、ダメージ量と同等のリングを落とす。つまり、すぐに全部拾えば、マイナスは無いわけだ。ただ、落としたリングがすぐに体に当たってしまうと、加算されないことがあることに注意。リングを回収する時間がもったいないので、ダメージを受けないに越したことはない。特に、連続で少しずつダメージを受ける（リングを落とす）毒状態は厄介。専用ダンジョンには、毒攻撃を持つ敵や罠が多いことも要注意だ。毒を防げるキュアブーツやスネークヘッド、ナイトプレート、ディアナアミュレット（◆2以上が理想）があれば、攻略が楽になるぞ。

■落としたリングを拾う


ダメージを最小限に抑えつつ、落としてしまったリングはなるべく回収していく。

■毒耐性があると便利


毒を受けると、2秒に1回3個のリングを落とす。できれば毒耐性がほしい。

QOD3 耳より情報 スコアアタックでコンティニューした場合は、100ポイントが減算される。しかし、100ポイントというのはそれほど大きいものではない。もちろんノーコンティニューが理想だが、死んでしまってもそれほど大きなダメージにならないことを頭に置いておこう。また、順位点に関しては、マッチ運頼みになることが多い。「結果順位が高ければラッキー」程度に割り切ろう。

複雑なマップを乗り越えろ！

"豪傑"への道

～第四回 妖精王の帰還攻略～

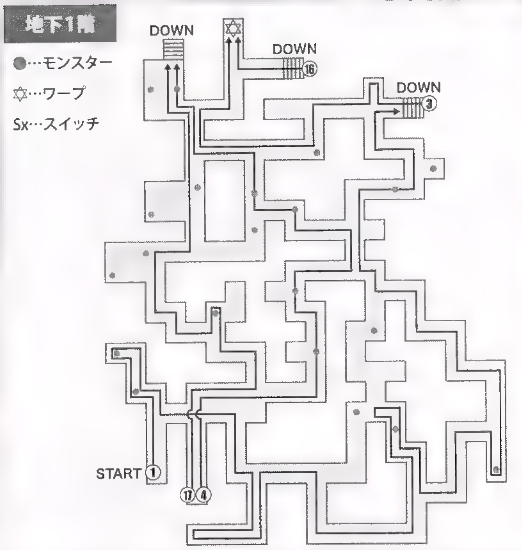
マップの構造が非常に複雑で、予備知識無しで突入するとゴールにたどり着くことすら難しい「妖精王の帰還」。今回は、このダンジョンの攻略法を紹介しよう。

Text：ちゃっきー

ワープポイントが多数あるため、アイテムの地図を持ち込んでも手助けにならないのが厳しいところ。地形を少しずつ覚え、構造を把握していこう。

敵は、氷系、毒系が多く現れる。アイスアミュレットで氷のダメージを抑えれば、その分コンティニュー回数を減らすことができる。eアイテムの毒消しを持ち込んでみてもいいだろう。

また、巨大鉄球など、罠が非常に多いことも特徴。すべてをかわすのは難しいので、物理防御力を高めることで対抗しよう。

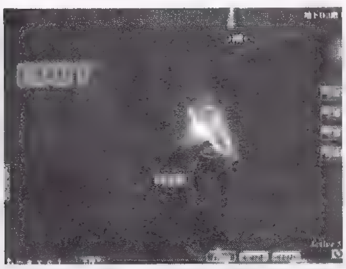


まずは"左の壁"に沿って進んでゴールへ

妖精王の帰還はメインシナリオの一つになるため、ランクB以上を獲得しないと先に進むことすらできない。まずはゴールまでの道のりを覚え、確実にクリアすることを考えよう。最終目標となるSS獲得は、ルートを完全に把握するか、大量の回復&食料が無いと厳しい。

ゴールを目指すときは、"左の壁に沿って進む"のが最も手堅い。途中のスイッチは無視し、閉まっている扉も壁の一部と考えよう。地下3階、EXITの正面にある部屋が最終ルームガーダー戦だ。

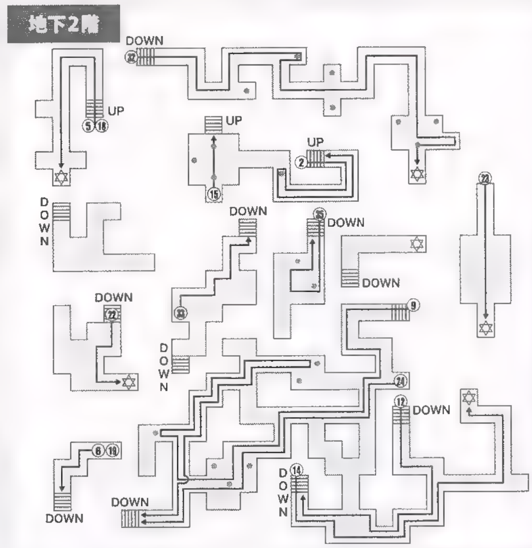
召喚獣討伐のサブミッションは、序盤で済ませるように心掛けたい。ファンガスなど体力の少ない敵を相手にさせ、そのほかの時間は待機命令を出しておこう。



左の壁を確認しつつ、それに沿ってひたすら進む。EXITを発見したら、その正面にある部屋へ。



サブミッションは早めに終わらせておきたい。ガードで敵の攻撃を防ぎ、召喚獣を助けるのも重要。



SS獲得への最短ルート

SS獲得には、全討伐が必要。右のマップを参考に慎重に進もう。近付くと出現する敵が多いので、逃さないように。

最大のポイントは、最初に進む地下1階右上部分のエリア。まずは柵の中のコカトリスを魔法などの飛び道具かリーチのある武器（スキル）で倒す。その先に見えてくるスイッチは、操作せずに階段へと進もう。先にスイッチを動かすと階段への扉が閉まり、その下に居る敵を倒せなくなるぞ。階段を降りたらその先に出現するミノタウロスを倒し、再び地下1階に戻ってからスイッチを操作する。

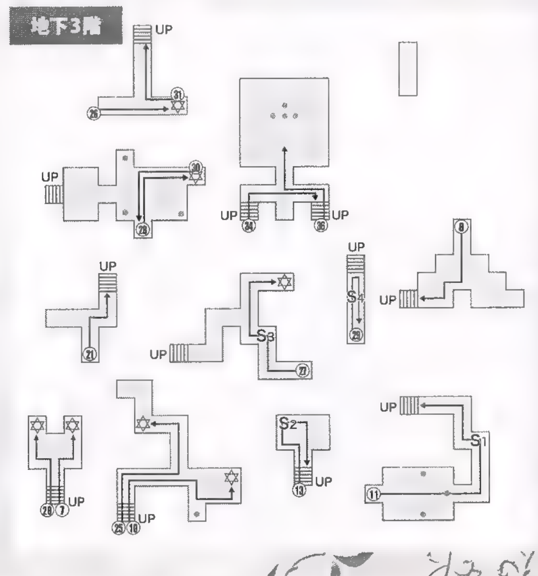
地下2、3階では、四つの石像スイッチを発見することが課題。すべて操作すれば、地下3階左上の扉が開く。



柵の中にコカトリスが出現。危険ではあるが、足元の宝箱から手に入るスクロールを活用するのも手だ。



地下1階右上のレバーは、最初に操作してはダメ。まずは右の階段の先に居るミノタウロスを倒そう。



QOD3 耳より情報 道中の壺や宝箱からは、回復アイテムが数多く手に入る。壺を見付けたら、とりあえず壊してみるといい。慣れれば、持ち込みの回復&食料がほとんど無くてもSSが獲得できるぞ。28、30で通る部屋から上のワープに進むと回復の泉、左の部屋で肉ゲット。9、24で通るエリアでは、ルームガーダー戦の宝箱で肉が手に入るほか、左奥の宝箱にハイポーションがある。

続々と復活！ドリフトモードもあり!!

中級C出現す!!

新たに「中級C」コースが追加されるぞ！　この追加されるコースは旧作に採用されていたコースの復活なのだ。しかもドリフトモード楽しめるようになっているぞ。

BATTLE GEAR 4 Tuned

BATTLE GEAR 4

バトルギア4チューンド

バトルギア4 Tuned	
■メーカー	タイトー
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日	2006年11月（稼働中）
■使用基板	TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる㊙

前作に登場したあのコースが復活！

今回新たに追加されることになったコースは、前作に採用されていたコースなので、コースレイアウトを見て懐かしく思えたプレイヤーも居るのではないだろうか？

そのコースが今作でも走れるようになるわけだが、注目すべきポイントは、ドリフトモードが設定されているということだ。

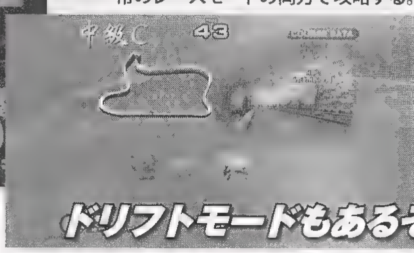
レベルは中級。右のコースレイアウトを見てもらえれば分かる通り、コーナーの数が少ない簡単なコースになっている。しかし、実際に走ってみると半径が途中で変化しているコーナーや、高速で切り返さなくてはいけないS字コーナーが出てくるなど、見た目ほど簡単ではない。また、きついヘアピンコーナーも存在。ここでは進入前にしっかり減速して、なおかつドリフトさせなくてはいけないので、きれいに走るのは難しいだろう。そのコースをドリフトモードで走るとなると、さらに難しくなる。

今回はこのコースをドリフトと通常のレースモードの両方で攻略する。





順走の最初のコーナーは、切り返す上にRが変化するので難しい。





高速ドリフトがカギを握る「ドリフトモード」

高速コーナーが多いこのコース。その高速コーナーでドリフトさせてポイントを稼ぐわけだが、ハンドルを切り込む角度が大きくないコーナーで、いかにドリフトポイントを稼ぐかがカギとなるぞ。

単にハンドルを強引に切り込むだけではなく、進入角度の調整やアクセルワークに気を付ければ、高いポイントを稼げるようになるはずだ。

アルカディアカップ情報

多くのプレイヤーの方々が参加してくれたこともあって、何とアルカディアカップが延長されることになったぞ！　4回目（延長1回目）のレギュレーションは以下の通り。

●車：全車種（チューンド限定）
●コース：中級C順走
●モード：ドリフトモード
●期間：4月15日～4月30日

通算2回目となるドリフトモードによる戦いで、3周合計のポイントで競うことになるぞ。中級Cは、ドリフトポイント計測区間が少ないため、1回のミスが命取りになる。112ページに掲載した攻略記事を頭にたたき込んで、高得点を狙ってほしい。

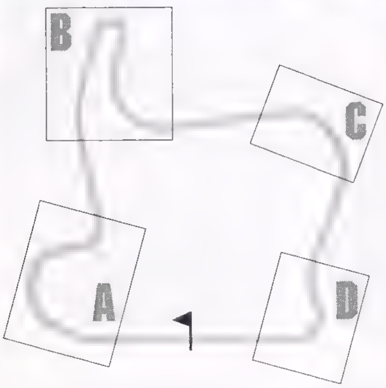
また、2回目の上位入賞者も併せて紹介するぞ。ここで紹介している以外に入賞者やアルカディアカップの詳細については、『バトルギア4 Tuned』の公式サイトを参照のこと。

http://battlegear.net/

アルカディアカップ2ndラウンド上位入賞者発表！

	プレイヤーネーム	使用車種	タイム
総合1位	AZMI	SKYLINE[R34]	2分44秒958
MT1位	AZMI	SKYLINE[R34]	2分44秒958
MT2位	.KSL	SKYLINE[R34]	2分45秒227
MT3位	0113	SKYLINE[R34]	2分45秒673
6速MT1位	W.C	RX-7[FD3S]	2分46秒787
6速MT2位	WB	RX-7[FD3S]	2分46秒841
6速MT3位	HIM	SKYLINE[R34]	2分49秒569
AT1位	ABB.	SKYLINE[R34]	2分47秒373
AT2位	44MG	SKYLINE[R34]	2分47秒419
AT3位	0113	NSX typeR	2分47秒585
簡単AT1位	MAHO	SKYLINE[R34]	3分19秒059
簡単AT2位	OK	SKYLINE[R34]	3分19秒993
簡単AT3位	3SUZ	SKYLINE[R34]	3分20秒155

復活コース攻略
中級C

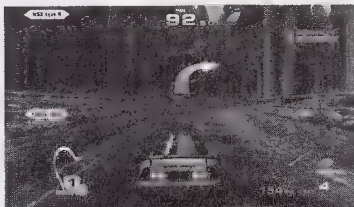


追加されたこの中級Cコースをまず通常のレースモード（タイムアタック）の順走から攻略していく。

タイムアップに大きく関係する部分は、切り返しのある最初と最後のコーナー。ここを高いスピードできれいに抜けられるかどうかが重要になる。

POINT A 前半のライン取りが重要！

最初のコーナーは、右から左に曲がるコーナー。前半の右コーナーは、奥に進むにつれて少しずつRがきつくなるので、奥でラインがふくらむと大きなミスとなる。これを防ぐためにインを突くのを遅らせて、アウトインインのラインで走ること。


右コーナーは、すぐにインを突かずに進入し、アウトインインで抜ける。

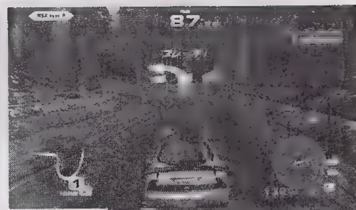

アクセルは緩めたまま滑らせないようにインを突き、切り返しを待とう。

アウトインインで右コーナーを走れれば、切り返した後の左コーナーは楽に進入できる。

そこからインを突くが、Rが右コーナーよりも小さくなるので、スピードの調整が必要になる。

ATの場合は軽くブレーキで減速、MTの場合は一速落とし、極力滑らせないように曲がること。

ここのイン側のダート部分に入ると、Rを大きくでき、通過スピードを上げられるぞ！


右コーナーをアウトインインで抜けられればきつい左コーナーが楽になる。


左コーナーのインを突く際、滑らせないように注意。


コーナーの脱出では、焦らずにハンドルを戻しながら直進状態に戻そう。

POINT B しっかり減速してドリフト！

思い切りブレーキを踏み込んで減速して曲がるこのヘアピンコーナーは、進入前に減速し終えるのが定石。しかし通過スピードを少しでも上げるために、ここはテールを滑らせて短時間のうちに向きを変え、素早く脱出していく。


ハンドルを切り込む前に減速を7割ほど終わらせ、そこからインへ。


荷重を移動しつつ、テールを振りながらインを突いていく。

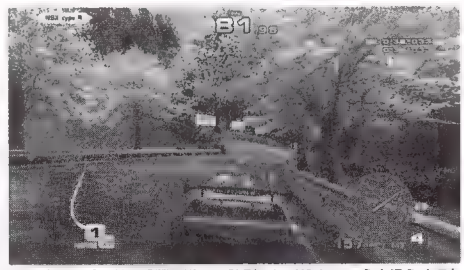

脱出時はハンドルを戻して曲がり過ぎに注意して抜けよう。


抜けた先の緩い左コーナーは、加速中なので、インへの接触に注意。

POINT C 少し強引に切り込むこと！

ここのコーナーはかなりRが大きいので、アクセル全開で進入しがち。しかし減速しないでそのまま進入すると、オーバースピードでグリップを失ってインを突けなくなる。ここは進入時にアクセルを少し緩めて、インに寄りやすくしよう。

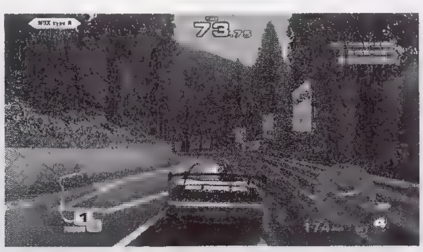
ここは、途中でラインをふくらませないために、進入はミドル付近から入り、その後はインをキープし、最短コースを走るようにしよう。


進入時のスピードか重要　進入に強引に切り込んで、多少滑らせてもすぐにグリップを回復できれば、ロスなく走り抜けられるぞ！

POINT D コース幅を最大限に！

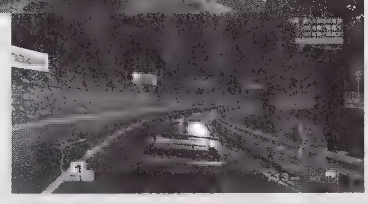
最後のS字コーナーで注意することは、脱出スピードをいかに確保するかだ。

まず最初の左コーナーについて。ここは直線的に進入して、スピードを調整しつつアウトインインのラインを目指す。その際、イン側のダート部分にタイヤを乗り上げること。すると、次の右コーナーの進入が楽になるはずだ。


前半の左コーナーをブレーキで減速してからアウトインインで抜けるが、その際、左側のダート部分まで進入すること。

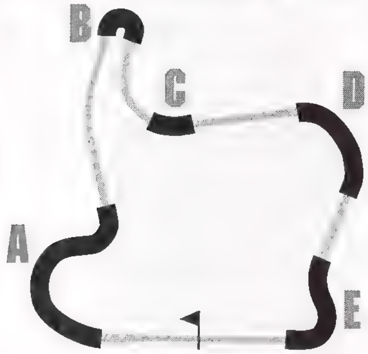
そして最後に右コーナー。ここはアウトインアウトのラインで抜けていく。インを突く際、テールを滑らせても構わないが、脱出時の加速を鈍らせないために、テールスライドは最小限に抑えたい。大きなRを描き、できるだけグリップ走行でクリアしよう。


左コーナーの進入前に減速&シフトダウンしてスピードを落としておこう。


後半の右コーナーは、できるだけ大きなRにして通過スピードを上げよう。

ドリフトモード攻略
3LAP合計目標 9000pts.

中級C



緩くスピードが出せるコーナーがドリフトポイントになっているため、このコースのドリフトモードは難しく感じるだろう。高速コーナーで大きく向きを変えたドリフトができるかどうかで、ポイントがかなり変わってくるハズだ。

ドリフトポイント C 目標250pts.

ヘアピンコーナー後の左コーナーの出口がドリフトポイント。Rが大きめなのでインを走ると向きを変えるスペースが作れない。ここでは判定区間に入る前に少しインを開け、そこから強引に切り込んでテールを振って稼いでいこう。



インを少し開けることで、向きを変えてもインにぶつけること無く稼げるようになる。

ドリフトポイント D 目標900pts.

Rが大きくドリフトのきっかけが作りにくいので、進入時に、一瞬強めに切り込んでテールを流そう。あまり向きを変え過ぎるとインの壁にぶつかるので、ハンドルを調整しながらドリフトをキープすること。



向きを変え過ぎると戻した反動でドリフトが解消しやすい。最初の「向き」に注意すること。

ドリフトポイント A 目標1200pts.

普通に走るとドリフトポイントはほとんど得られない。稼ごうとしてドリフトさせるとRが変化する複合コーナーなために高得点が出せない。ここで高得点を出せるかどうかは、前半で決まる。

右コーナーの進入は、オーバースピードの状態でアクセルを戻し、そこからハンドルを切り込む。ただしテールの振りは序盤は小さくし、Rがきつくなる後半は大きく振ってインを突く。そこから次の左コーナーへ強めに切り返していく。その際、テールを振り出してドリフト走行を維持していくこと。

1周目の進入時は、進入直前に加速装置を作動させ、その加速力を利用してテールを振ること。

左コーナーのインのダート部分を使ってRを大きくして、インを突いたら少しずつハンドルを戻して得点の高いラインをキープしていくこと。



1周目の進入はスピードが低いので左のダートを利用してテールを振る！

少しずつ向きを変えて、高得点を狙おう。

切り返したらインのダートを使ってRを大きくしつつ向きを変えよう。

ドリフトポイント B 目標600pts.

ここのヘアピンコーナーは、基本的にはドリフトさせて曲がる通常モードの走り方と同じ。

ただポイントを高くするために、テールの滑り出しのタイミングを早くして、なおかつインを突く際のマシンの向きを真横以上にしよう。

滑り出しを早くするためには、減速方法に注意が必要となる。フットブレーキによる減速だけだと、序盤の判定区間で車の向きを十分に変えられないので、ポイントが低くなってしまう。ここでは、時間はかかるがフットブレーキを短く、アクセルオフによる減速を長くして、テールを流した状態で判定区間に入るように。

車の向きを真横以上にするには、スピードの乗った状態で早めに切り込んで行けばOKだ。後はゆっくりハンドルを戻してコーナーをクリアしよう。



ブレーキを緩め、手前から向きを変えることで稼ぎの効率を上げる。

早めに切り込んだ勢いでさらに向きを変える。

ラインに合わせてハンドルを戻し、ドリフト状態を解消していこう。

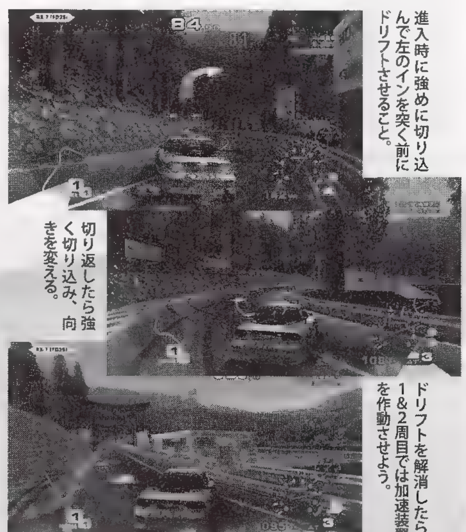
ドリフトポイント E 目標1000pts.

ここの区間で高得点を得るには、切り返した後の右コーナーを大きく向きを変え、なおかつぶつからないでクリアしなければいけない。

まず前半の左コーナーだが、通常だと減速して直線的にアウトインインで走るところを、アウトインの部分で減速しつつ強く切り込んでテールを振ってポイントを稼ごう。そしてインを突く際はハンドルを戻し、ドリフトを継続したまま切り返せるように準備しよう。

右コーナーに入ったら早めに切り返しつつ強めに切り込み、大きく向きを変えるように。

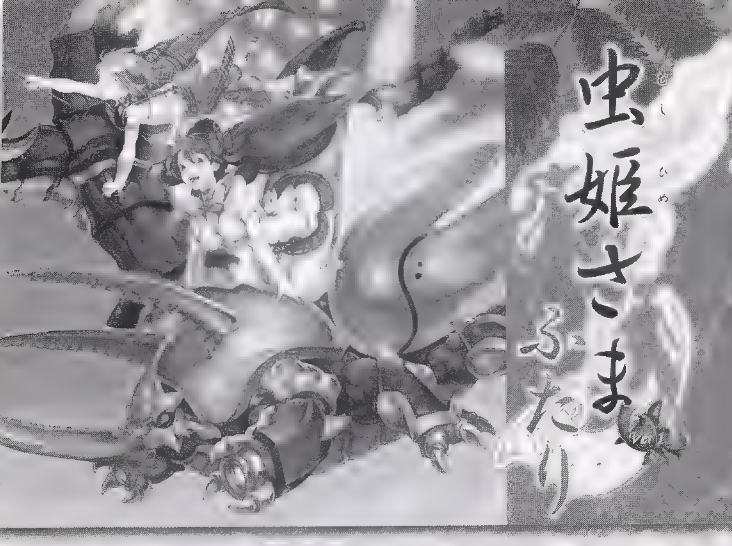
ハンドルを切りっ放しだとラインをふくらませられず稼ぎが悪くなるので、コーナーの脱出部分ではハンドルを徐々に戻し、稼げるライン上を最後まで走って高得点を得られるようにしよう。



進入時に強めに切り込んで左のインを突く前にドリフトさせること。

切り返したら強く切り込み、向きを変える。

ドリフトを解消したら、1＆2周目では加速装置を作動させよう。



スコアトライアル結果発表！

トップの名誉と豪華賞品がかかったスコアトライアルの最終結果を発表。多くのプレイヤーの努力の結晶ともいえるスコア一覧を見て、今後のプレイの参考にしてほしい。また、トップブレイヤーへのインタビューはシューティングファンならずとも必見の内容だ。

■虫姫さまふたり
■メーカー ケイブ
■ジャンル 縦スクロールシューティング
■操作方法 8方向レバー＋3ボタン
■発売日 12月中旬（稼働中）

総合順位

総合順位はスコアシステムの関係上、やはりウルトラモードのスコアが上位を占めている。

順位	スコア	応募部門	スコアネーム
1位	2,706,177,212	ウルトラ	ユセミさん
2位	2,161,255,216	ウルトラ	ピーカラホイッ☆fufufu
3位	2,078,775,442	ウルトラ	ダメK・K
4位	1,946,755,325	ウルトラ	がん
5位	950,569,417	マニアック	Clover-TAC
6位	946,966,551	ウルトラ	Tachiken＠11位狙い
7位	945,193,211	ウルトラ	HAM
8位	749,714,011	マニアック	chrono＠残2orz
9位	743,872,577	マニアック	AKF
10位	700,439,032	マニアック	おにーたまー
11位	660,832,894	マニアック	真月
12位	610,527,051	マニアック	カイチョウー（DDD）
13位	586,243,634	マニアック	T．T
14位	570,107,804	マニアック	・T・こなこなさん元気ですか？
15位	525,844,393	ウルトラ	大事な、大事な、琥珀チャ～ンス!!P(^_^)
16位	505,956,758	オリジナル	GFA2-ISO
17位	485,763,753	オリジナル	ちょーぎりぎりRAMちゃん
18位	483,320,698	オリジナル	お茶マニア-KMT
19位	457,249,399	マニアック	ぽむのりえこ
20位	452,488,328	マニアック	F・M
21位	451,295,462	マニアック	三人で参りま～す♪
22位	422,161,260	オリジナル	MSO-しょうちゃん
23位	408,281,275	オリジナル	隠れむちむちの師匠!?
24位	400,229,204	オリジナル	ツィ～○
25位	391,660,123	オリジナル	T・T
26位	387,009,830	ウルトラ	S.N
27位	374,696,518	オリジナル	にょろ介
28位	368,550,796	オリジナル	LYH
29位	351,751,312	オリジナル	T．T
30位	345,076,952	オリジナル	緑の形（かた）、もう1秒御辛抱！
31位	323,980,136	オリジナル	KGN
32位	316,009,911	オリジナル	KAZ
33位	303,284,598	オリジナル	F・M
34位	297,222,060	オリジナル	ADL
35位	270,344,053	ウルトラ	おにーたまー
36位	206,759,636	ウルトラ	F・M
37位	194,744,285	ウルトラ	MJN
38位	183,246,378	オリジナル	やわらか甲獣
39位	169,337,561	オリジナル	SU
40位	144,354,359	マニアック	くまちゃんおじさん
41位	127,497,567	オリジナル	ケースケ
42位	103,737,681	マニアック	素浪人
43位	74,495,283	オリジナル	tarou
44位	69,057,374	マニアック	ペンギン兄弟

各部門1位
受賞 ユセミさん、GFA-ISO、Clover-TAC
賞品 特製『虫姫さまふたりVer1.5』基板、副賞：レコ姫の好きな声を吹き込める権

各部門2位
受賞 ピーカラホイッ☆fufufu、ちょーぎりぎりRAMちゃん、chrono＠残2orz
賞品 インストカード・ポスターセット（B1×3枚）

各部門3位
受賞 ダメK・K、お茶マニア-KMT、AKF
賞品 八鍬里美さん・鈴木茜さんサイン入りカタログ・ポスターセット

キリバン賞
受賞 真月、MSO-しょうちゃん、F・M、ペンギン兄弟
賞品 ポスターセット

※敬称略　賞品の発送は4月末ごろの予定です

部門別順位

各部門の上位3位は以下の通り。どれもトップのスコアが突出しているのが印象的だ。

ウルトラモード

順位	申請スコア	スコアネーム
1位	2,706,177,212	ユセミさん
2位	2,161,255,216	ピーカラホイッ☆fufufu
3位	2,078,775,442	ダメK・K

オリジナルモード

順位	申請スコア	スコアネーム
1位	505,956,758	GFA2-ISO
2位	485,763,753	ちょーぎりぎりRAMちゃん
3位	483,320,698	お茶マニア-KMT

マニアックモード

順位	申請スコア	スコアネーム
1位	950,569,417	Clover-TAC
2位	749,714,011	chrono＠残2orz
3位	743,872,577	AKF

講評

到達ステージ数は問わず、純粋にスコアのみで順位を決める形式で開催された今回のスコアトライアル。部門ごとの申請数にもあまり偏りもなく、ハイレベルな戦いが繰り広げられました。

スコア稼ぎの重要点は琥珀アイテムを回収しカウンタを増加させていくことに尽き、それぞれモードに応じたパターン作りと、それをいかに正確に実行できるかがハイスコアに結びつくわけです。

スコトラは今回で終了ですが、本誌でのスコア集計は続きますし、それぞれの目標スコアに向かってぜひプレイを続けていってください。

最後になりますが、スコトラ参加者の皆さん、そしてすべての『虫姫さまふたりVer1.5』プレイヤーの皆さん、お疲れさまでした！

トップスコアラーは何を考え、どうプレイしていたのか？

部門別1位に迫る!!

部門別1位に輝いたプレイヤーから、プレイスタイルとプレイに対する姿勢を語ってもらった。各人が語るスコアへの執着心とその確立された攻略方針はさすがの一言。スコア争いの裏に隠された、生々しいドラマをぜひ読み取ってほしい。

ウルトラ・モード

[illegible]したのは、これまで
[illegible]のだろうか？

ユセミさん



ここ数年シューテング界のトップを走り続けるカリスマプレイヤー。シューテング神などと評されることもあり、その能力の高さはだれもが認めるところだ。

ウルトラ1位獲得を受けて

——今回トップを取った感想を率直にどうぞ。

ユセミさん　トップが取れてすごくうれしいです。

——モードとキャラを選んだ理由はなんですか？

ユセミさん　前作のキャラのレコが好きだったので(笑)、そのまま選択しました。ウルトラは前作はクリアだけだったので、今回はメインでやろうと出る前から思っていました。

——この先どれくらい(期間や目標など)まで本作をプレイしようと思っていますか？

ユセミさん　続けられるところまでは続けてみたいですね。現状の目標は、稼ぎを練習しつつクリア率を高める努力をコツコツと実戦していければと思っています。

久々にときめくものを感じました

——普通の人は「1面からこれかよ」とひいてしまうと思いますが、初めてウルトラを見たときの感想はどうでしたか？

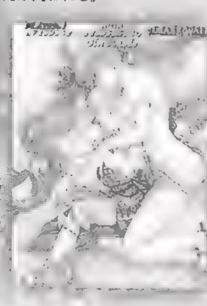
ユセミさん　久々に「おおっ」と、ときめくものを感じました。やばかったですね。

——ウルトラを攻略する上で攻略の指針はどのようなものになりますか？

ユセミさん　通常のパターン作りはもちろんなんですが、先に進む上ではどの場所でボムを使う必要があるかを確定させることが大事です。先へ進むに当たり、ボムを使わずにしばらく試してみてもダメと判断したら、ボム使用ポイントに決めます。その線引きの作業が大きなウエイトを占めていますね。



レコ姫・ノーマルはステージ道中で安定する半面、ボス戦でのショットパワー不足とボム性能がつらい。弾の軌道や性質を把握した上で根本的な弾避けの実力が問われる。



ユセミさんのレコ姫好きは一部では有名。キャラ萌えを原動力に結果を出していくプレイヤーはシューティング界では非常に稀な存在。『大往生』ではレイニャンがお気に入りだそうだ。

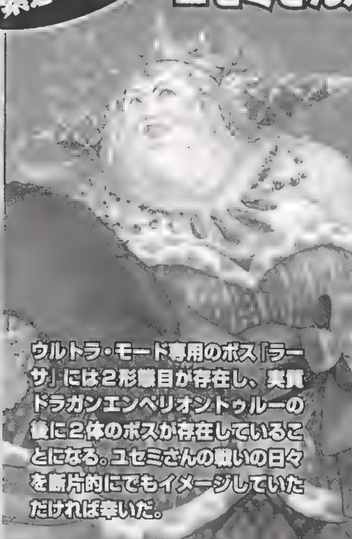
——線引きはどのように？

ユセミさん　どこが難しいかという優先度を、死亡率が高ければ改善していく。そして、やばいところを優先的にまとめます。特にボスの攻撃でボムを打たされますね。ランダムが絡んでいるので、それがどのくらいの確率かを調べていくんです。その上でボムの使用場所を厳選していく攻略になりますね。

——スコア面でのポイントは？

ユセミさん　とにかくステージ道中でミスをしないことに尽きますね。できればボスも後の形態までミスはしたくない。カウンタを増やすかどうかでスコアが大きく変わってきますから。スコアに関してはとにかく生き延びることが最重要です。ステージ道中でミスしないだけで、かなりカウンタが増えます。欲を言えばボス戦もなるべく先の形態に進んでからミスするのが理想。あとは弾消し時に画面上の敵弾を多くするように心掛けているくらいです。ウルトラは「生き延びる＝スコアが稼げる」という考えでほぼ問題無いと思います。

緊急特集！ ユセミさんが語る 真・ラーサとの戦いの日々



ウルトラ・モード専用のボス「ラーサ」には2形態目が存在し、実質ドラガンエンペリオントゥルーの後に2体のボスが存在していることになる。ユセミさんの戦いの日々を断片的にでもイメージしていただければ幸いだ。

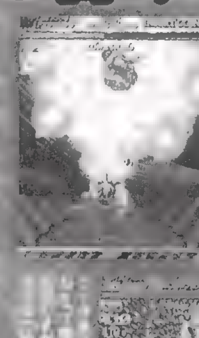
よっしゃー！　……アレ!?

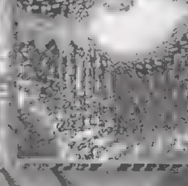
2006年12月18日に『Ver1.5』が稼動し始め、ユセミさんはその1週間後の12月24日に5面ボスに到達。そして6日後の12月30日に5-2ボスであるラーサにたどり着いている。

ユセミさん　ほぼ毎回、ラストまでコンティニューして、通してプレイしていました。毎回2千円(1プレイ50円)くらいは使っていました。特にパターンの改良余地や、まだ不安があって自分自身の経験値を増やしたいボスは、ショットを撃たずにひたすら避けの練習をしたり。最高1日で2万円使ったことがあります。コンティニューで長時間筐体を独占するのは待っている人がいると気が引けるんですが、自分がホームにしているグッデイ21はほぼ常連しかいないので、思う存分練習できるのは大きいアドバンテージでした。

そして2007年1月13日にALLクリア達成と思われたその瞬間……。

ユセミさん　ラーサを倒してよっしゃーって喜んでたら……、「おーほっほっ」って声が聞こえて、まだゲームが続行してるんですよ。これはやられたと思いました。ラーサでの弾避けの練習はもちろん大事なんですが、そこまでに残機とボムを残していかないとどうにもならないので、それをどうひねり出すかが最大の課題でした。前作や『大往生』をプレイしてきた経験があったから、今回も頑張れましたね。





オリジナル・モード

初心者にやさしいモードだが、スコア稼ぎを狙うとなると話は別。ハイスコアを出すためにはパターン制作が不可欠。シビアなタイミングと目線移動の精度が問われる。

GFA2-ISO



幅広くジャンルを問わず活躍を見せているプレイヤー。特に稼ぎ系ゲームでいち早いパターン確立には定評がある。その器用さから、「天才肌」との評も。

オリジナル 1位獲得を受けて

——今回トップを取った感想を率直にどうぞ。

ISO 一応の目標だったのでうれしいですね。

——モードとキャラを選んだ理由はなんですか？

ISO モードは稼ぎの内容が自分にあっていると思ったからで、キャラは扱いやすくて稼ぎやすいからですね。※

——この先どれくらい（期間や目標など）まで虫姫さまふたりをプレイしようと思っていますか？

ISO 自分が納得のいくスコアが出せたら……という感じですが、まだもう少しはやると思います。ただ自分は気まぐれなので、今後もやる気が継続するかが問題です（笑）。

※ISO氏は本誌ハイスコア集計では、パルムでトップを取っている。

パターンの精度に尽きますね

——オリジナルをプレイしていてほかのプレイヤーと差が付いた場所はどこでしょうか？

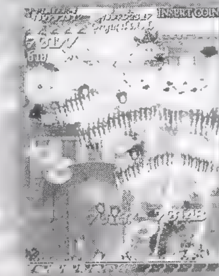
ISO 後半面の不安定要素を無くす、それに尽きるんじゃないですかね。4面ボスでもボムを使っていましたし、5面ボスでもとにかくボムを使ってから考えるという感じでした。その分、前半はかなり無理してますけどね。

——プレイ指針が安定志向と考えて差し支え無い？

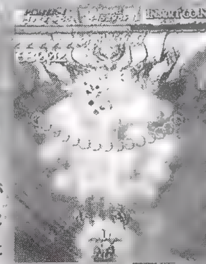
ISO オリジナルはパターンの精度に尽きると思います。ボムは使うけれど点数の被害は最小限に抑えるという感じです。すべての場所を攻めてつながるならそれに超したことは無いですが、現実的には不可能。ラスボスも、ボムを6発使ってから「さあ頑張って避けるか」みたいな状態です。7万ランクの5面ボスはホント終わってますから。琥珀カウンタが7万を超えると特別なランクになって、敵弾の速度が異常な速さになるんです。

——ノーミスで稼ぎを成功させているとこれが発動して、オリジナルのプレイヤーはこれに苦しめられることになると……。

ISO ザコ1、2匹でも撃ちもらしただけでミスにつながりますからね。7万ランクが分かってから、敵の出現位置を正確に覚え直したりしました。



簡単、親切のオリジナルモードだが、スコアを狙って累計琥珀カウンタが7万を超えた瞬間、それまででは想像も付かない高速弾が牙をむく。



次のステージに琥珀カウンタが持ち越されるオリジナルでは、その場その場だけでなくプレイ全体を見据えたパターン作りと計算が問われる。

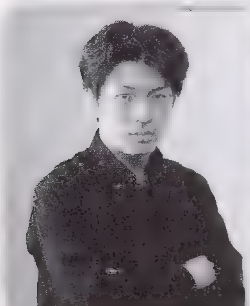
——ほかに稼ぎのポイントとなった部分は？

ISO これはみんなそうだとは思うのですが、ザコが大量に出現する場所をレーザーで破壊すると、とてつもなくスコアが落ちてしまう。まずそこをショットで撃つようにカウンタを調整するということを基点にパターンを組んでいきました。あとは琥珀カウンタが想定している数値からずれたときは、ボス戦でショットを撃たずに粘って琥珀カウンタを減らして調整しています。「イレギュラーが起こったときにフォローしていく方法を用意している」といったところでしょうか。

マニアック・モード

敵弾に倍率を掛けて青琥珀に変えていくのが主な得点源となるマニアックでは、事前でのデータ取りは必要不可欠。その正確な計算と綿密なパターン作りは圧巻の一言だ。

Clover-TAC



もはやケイブスコトラ常連と言ってもいいほどで、エスプガルーダIIに続いて今回も貫禄の入賞を果たした。その分析力、パターン構築力で彼の右に出るものは居ない。

マニアック 1位獲得を受けて

——今回トップを取った感想を率直にどうぞ。

TAC 今回、仕事が特に忙しい時期と重なっていたので、その分素直にうれしいです。

——モードとキャラを選んだ理由はなんですか？

TAC マニアックを選んだのは、倍率のやりくりなどが好きだからです。あと、画面がバグる弾消しが気持ちいいです。キャラは移動スピードが一番しっくりきたからですね。

——この先どれくらい（期間や目標など）まで虫姫さまふたりをプレイしようと思っていますか？

TAC スコアの目標としては10億。もしくは、飽きるか疲れ果てるまでですね（笑）。

意識したライバルはいない

——2位以下に2億点以上の大差を付けていますが、ほかの人とはどこが違うのでしょうか？

TAC あまりほかの人のパターンを見たことは無いのですが、多分ほとんどが違うんじゃないでしょうか。ほかのプレイヤーといかに差を付けていくかが大事だと考えているので。

——ライバルとして意識していたプレイヤーなどはいましたか？

TAC 特にはいません。いつも思っていることなのですが、勝っても負けても悔いを残さないためには、限られた時間内に自分がやることをやるしかありませんから。あと、今回は時間的にあまり余裕が無かったので、締め切り直前までパターンを練りこんで土日でつなげるというスタイルでやっていきました。スコア計算などはゲーセン以外の場所でやっていましたね。

——パターン作りの秘けつやポイントは？

TAC パターン的には各場所で琥珀カウンタが9999を超えないようにして使っていく、ということの繰り返しなので……。やはりどこがというよりは、一カ所ずつの積み重ねが全体の点数差につながっていますね。

——苦手な場所や難しいところは？

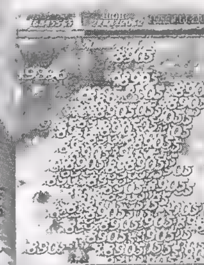
TAC スコア的にもミス率でも3面が最低最悪。とにかく安定していないので苦しめられています。

——3面にちょっとした秘密があるとか？

TAC 3面でレッザ・ゾォムの破壊タイミングを遅らせると、なぜか普通にプレイしていると弾を撃ってこない敵が撃って来るようになるという現象があります。今は1匹目でこれをパターンに組み込んでいますが、まだ変わるかもしれません。あとこれは余談になりますが、スコトラの締め切りが終わってから2面のパターンがかなり変わりました。2面も発展途上にあるステージですね。



レッザ・ゾォムが絡みの現象もしっかりとパターンに組み込んでいるのには驚かされた。あらゆる可能性を合理的に処理していくのがTAC流だ。



ステージ2では一般的に認知されている稼ぎパターンとは違うものを実用化しているようだ。まだその具体的な内容はオフレコなのが残念だ。

AFTER BURNER CLIMAX

完全クリアを目指して、いざファイナルミッション！

ステージ13までの任務を完遂しているとステージ14へ進める。さあ、真のエンディングに向けて最後のミッションだ！

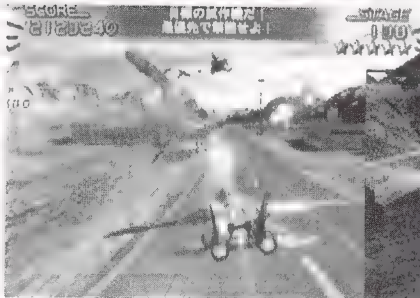
アフターバーナー クライマックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿＋2ボタン＋スロットルレバー
■発売日：2006年10月中旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text:するずる

ステージ14、15出現条件

ステージ13まで用意されている緊急指令を一つでも失敗すればステージ13で終わるのだが、そのすべてを成功させると、エキストラステージのステージ14、15に進むことができる。

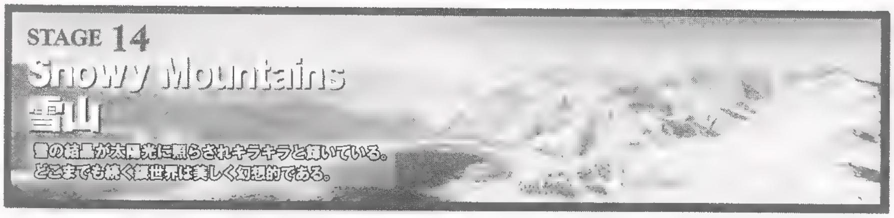
その緊急指令とは、ステージ3の敵最新鋭機を撃墜、ステージ6ないしステージ6Sで出現した敵機をステージ7でバルカン砲で撃墜、ステージ8Aでは友軍を狙う敵機を8機以上撃墜、ステージ8Bではヘリを10機撃墜、ステージ11ではサーチライトに発見されないこと、13A、13Bでは敵最新鋭機の撃墜をすることだ。これらを完遂できればエキストラステージへ進めるのだ！



確実に緊急指令をクリアするためには、分岐するステージの選び方も重要になる。苦手な方には進まないように！



確実にクリアをするためには、稼ぎを我慢することも重要！　低速にして避けることに集中し、ミスを抑えること！



このミッションが始まる前に巡航ミサイルが発射されるデモシーンが流れる。それが発射された直後からこのステージが始まるのだ。

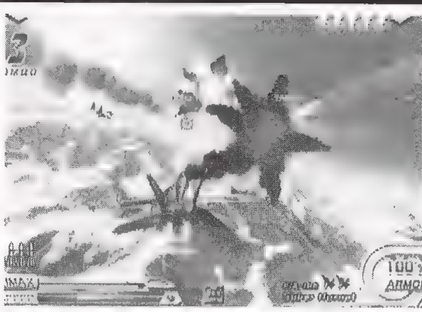
巡航ミサイルは全部で3発発射される。これらを撃ち落すことがミッションとなる。撃ち落さなくても次のステージに進めるが、ミサイルはさらに加速し追うのが難しくなる。次のステージの展開を楽にするために2発は確実に落として進みたい。

ワンポイント攻略

POINT A　素早く撃破して楽に先へ進め！

スタートすると目前に3発のミ巡航サイルが飛んでいる。この巡航ミサイルは、ロックオンできずバルカン砲でしか落とせない。ステージが始まったらすぐに真後ろに付けて、バルカン砲で狙い撃ちしよう。

3発のうち2発を撃ち落すとこのステージをクリアできるので、左側に出現する最初の3機編隊のミサイルが来る前に2発を即座に撃破して、楽にこのステージをクリアしよう！



ステージ開始直前から狙いにいき、3発中2発をバルカン砲で秒殺してクリアしよう！



巡航ミサイルを撃ちに行く場合は、敵のミサイルを避け切った後にしないと危険！

POINT B　稼ぐとミサイル撃墜が辛いぞ！

稼ぐ場合、巡航ミサイルをステージ開始直後に1発落とすくらいの気持ちで臨むこと。

撃ち損じて2発以上残して次のステージに入ると巡航ミサイルは加速するため、敵の攻撃を回避しつつ撃破しなければならないため、非常に危険な展開になるので注意すること。

怖いのは右側に出現する編隊。この編隊に撃たれたミサイルを避けると、巡航ミサイルを見失いがちなので要注意！

POINT C　稼ぐのは最後の編隊の前まで！

最後の右側の編隊が出現してから巡航ミサイルを撃破する場合、ミサイルを回避しながら確実に狙うのは非常に難しい。その前の単機で出現する3機のところで巡航ミサイルを撃破しよう。



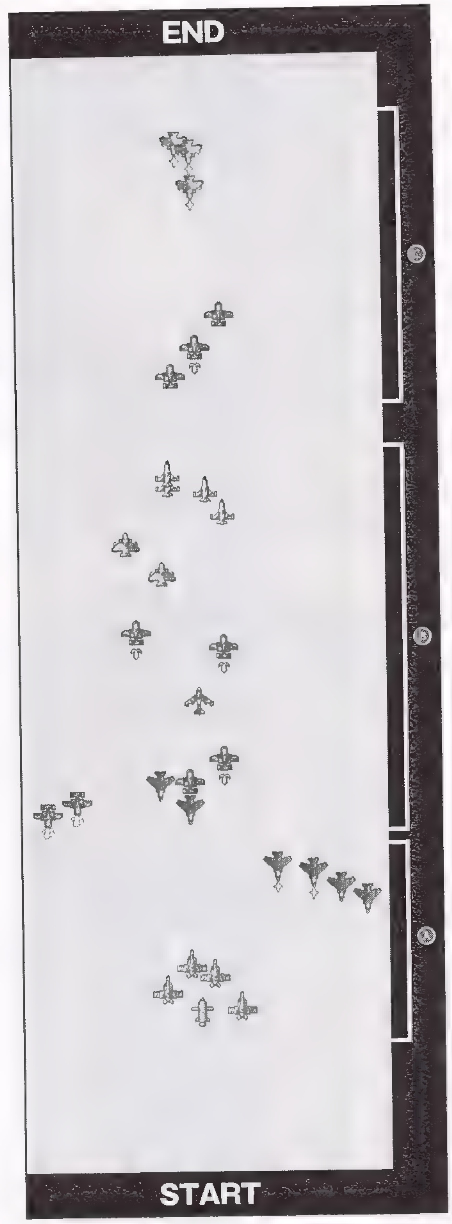
マップ上の記号：……巡航ミサイル（5000）、……F-14D（1500）、……F-15E（1500）、……F/A-18E（1500）、……F-4E（800）

STAGE 15
Boundless Ocean
大海原

アフターバーナーを象徴するような太陽に照りつけられた快晴の大海原。戦いは、始まりの地で結末を迎える。

ここのステージはステージ14の後編的な展開となり、残っている巡航ミサイルを撃墜することがクリア条件となる。もし撃墜できなかったら……。その場合はバッドエンディングとなり、母艦である空母に巡航ミサイルが飛来し、空母が対空防御を展開したところでエンディングとなる。

このバッドエンディングにしないために、巡航ミサイルを撃墜、真のエンディングを見るぞ！



ワンポイント攻略

POINT A　真のエンディングへ速攻クリア！

ステージ14で巡航ミサイルと2発落としておけば、このステージでの任務は残りの1発を落とすだけになるが、敵も最後の攻撃をしてくる。

ステージが進むと巡航ミサイルは加速し、追いにくくなるので、楽にクリアをするためには、ミサイルとの距離を確認し、離れていれば加速して距離を詰めて、ステージ開始直前からバルカン砲で狙い、開始直後に撃墜すること！

POINT B　稼ぐ場合は速度を上げた状態で！

稼ぐ場合は、高速で逃げる巡航ミサイルを見失わないためにこちらも速度を上げて、常に巡航ミサイルを視認できる距離をキープすること。

当然敵機からの攻撃もあるので、ミサイルを回避したら中央に戻るようにすること。

怖いのはここで出現する後方から自機を狙うミサイルだ。スロットルは緩めないようにし、画面端を大きく回って振り切れるまで回避すること。

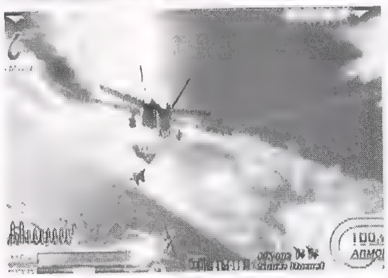
POINT C　画面下部の残り時間を確認せよ！

稼ぎに没頭するとBエンディングになりやすいので、後方からAV-8Bが出現してくるのを目印にして巡航ミサイル撃墜へ移行しよう。

ただし、巡航ミサイルを落とすことに時間がかかると、その後に真正面から出現する敵機からミサイルが飛来するので、しっかり加速して短時間に差を詰めて撃墜できるようにし、真のエンディングへ進めるようにしよう！



ステージ開始直前から速度を上げていき、巡航ミサイルとの距離を詰められれば、速攻で撃墜することができる！



後方からのミサイルはしっかり回避すれば当たることはないが、振り切ったらすぐに巡航ミサイルを追いかけよう！



ステージ終了前までに離されないように加速しながら稼ぐようにして、最後は速攻で撃墜できるようにすること！

戦いは終わった、果たしてその結末は……？

本作のエンディングは三つある。それは緊急指令を失敗し、ステージ13でエンディングになったもの、緊急指令を成功させ、エキストラステージに進むが、巡航ミサイルを撃破できなかった場合、そして巡航ミサイルを見事に撃破し、最後の指令を完遂した場合のものだ。

真のエンディングはその最後の巡航ミサイルを撃破したときに流れるものだ。

実はこの真のエンディングも2種類存在するのだ。自機をF-14、F-18にしたときは、艦載機なので母艦に着艦するシーンになり、F-15選択時は、地上の基地に帰還するシーンになるぞ。







マップ上の記号：……巡航ミサイル（5000）、……F/A-18E（1500）、……A-10A（1000）、……B-52G（2000）
……AV-8B（800）、……空対空ミサイル（1000）

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2005-2006

CUP WINNER'S CUP 6th決着! 全国のWCCFプレイヤーの頂点に立ったのは……

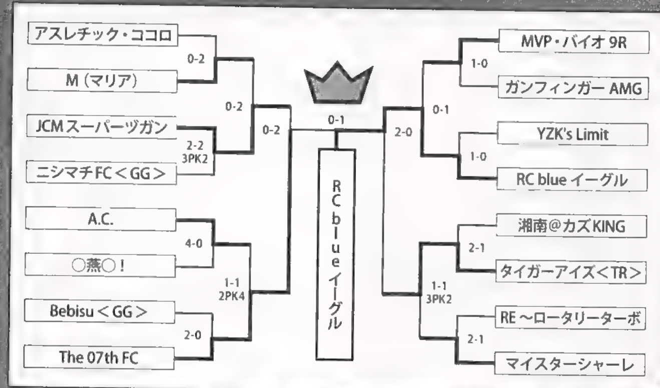
6回目を迎えたCUP WINNER'S CUP。今回はその大会リポートに加え、南関東エリアも併せた使用選手カードデータをお届けする。果たして優勝はだれの手に! そして人気を集めた選手はだれだったのか? 加えて大会後に開催されたトレード隊のリポートも掲載。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年8月17日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

6度目の栄冠はだれの手に!? CUP WINNER'S CUP 6th 大会リポート

[illegible]リア大会を勝ち抜いて[illegible]に、当日行なわれた「最強監督決定戦」で上位に入賞した5チームと、前回優勝者「バンビジャンキー ver.A」を加えた48チームが参加。その48チームが12リーグに分かれて予選が開催された。各リーグトップのチームと、2位のチームの中で上位の成績を修めた4チームの計16チームが決勝トーナメント進出となった。

決勝トーナメントは、1チャンスをしっかり[illegible]弱冠16歳のRC blue イーグルの二名。決勝戦はお互い、右サイドの突破を狙う展開。どちらもなかなか決定機を作れなかったが、エトーの突破をしっかりゴールに結び付けたRC blue イーグルが1対0で競り勝ち、優勝[illegible]





[illegible]



もはや定説!? 今回も連覇ならず

[illegible]も挑戦しながらかなわなかった「2大会連続優勝」今回、連覇に挑んだのがバンビジャンキー ver.A。しかし、グループリーグで敗退となってしまった。それほどまでに難しい2[illegible]



[illegible]



優勝は何と高校生!

[illegible]の10代（高校[illegible]ピオンとなった。

WCCF サポーターズ・ハウス **ティーンエイジャーの台頭** 今回優勝したRC blue イーグルは高校生プレイヤー。この全国決勝大会には、彼以外にも10代のプレイヤーが参加していた。新潟代表の「RYO新潟MVP」は何と14歳！ 惜しくもグループリーグで敗退となってしまったが、今後が期待できる監督だろう。出場監督の大半をティーンエイジャーが占める時代が来るのか!?

「最後の逸品」も飛び出したWCCFトレード隊リポート

大阪[illegible]全国決勝大会。その後に週刊ファミ通との[illegible]イベント「トレード隊」が開催された。その様子をリポートする。

多くの方に参加していただいた「トレード隊」イベント。今回は「[illegible]クイズ」「リフティング」「似顔絵イラストバトル」「オークション」の4部構成となった。似顔絵イラストバトルは、前回のトレード隊から採用された新しいイベント。壇上に二人上がり、片方が選手の似顔絵を[illegible]、もう片方がそれが誰なのかを当てるというクイズ。今回、アンリとロナウジーニョがお題となったが、見事ロナウジーニョの組は正解し、レアカードをゲットした。そしてオークションでは「もう無い」と言われていたロケテ版レアカードが、2枚も出品されたのだ！





ロケテ版「ナカタ」&「マルティーニ」をゲット！

[illegible]

残り物には福がある!?



[illegible]

RC blue イーグル

優勝

[illegible]

控え選手

[illegible]



The 07th FC

準優勝

[illegible]

控え選手

[illegible]



JCMスーパーヅガン

BEST4

[illegible]

控え選手

[illegible]



タイガーアイズ<TJ>

BEST4

[illegible]

控え選手

[illegible]



データで見る CUP WINNER'S CUP 6th

ここでは決勝大会で使用された選手カードのデータをお届けする。レアスペシャルカードとレギュラーカードそれぞれでどんな選手が使用されたかをチェックし、自分のチーム作りの参考にしてほしい。今回はこの全国決勝大会のデータだけでなく、南関東エリア決勝の時にデータも併せて掲載。人気を集めた選手が微妙に違う、興味深い結果となった。

人気レアカード　南関東エリア決勝版

選手名	使用数
ロナウジーニョ	WMVP (05-06) = 21、EMVP (05-06) = 4、その他 = 4
フランチェスコ・トッティ	BAN = 14、MVP = 9、その他 = 4
ジャンルイジ・ブッフォン	IT = 9、WGK (15-06) = 7、WGK (04-05) = 4、AE = 2
パオロ・マルディーニ	LE = 17、BE = 2、IT = 3
ティエリ・アンリ	CRA = 18、LE = 1、WST = 1
アレッサンドロ・ネスタ	WDF (05-06) = 9、WDF (04-05) = 6、AE = 4、BE = 1
サミュエル・エトー・フィルス	WFW = 18
ロナウド	BS = 16
ファビオ・カンナバロ	WDF = 10、IT = 5、BE = 2
ルート・ファン・ニステルローイ	WST = 15
ディディエ・ドログバ	WFW = 15



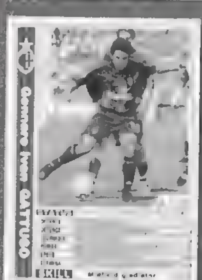
ロナウジーニョ
05-06のWMVPが21枚と、群を抜いて人気を集めた。SPが3枚使われるなど、その能力の高さをうかがわせた。

ティエリ・アンリ
全国決勝版と最も違いの出た選手がアンリ。こちらでは5位[illegible]



人気レギュラーカード　南関東エリア決勝版

選手名	使用数
イヴァン・ガットゥーゾ	01-02 = 45
コロ・トゥーレ	04-05 = 45
ジュリアーノ・ジャンニケッダ	02-03 = 28、05-06 = 6
ニコラ・レグロッターリエ	02-03 = 32
ミカエル・シルベストル	04-05 = 19、05-06 = 13
ステファン・アッピア	02-03 = 29、04-05 = 2
ヂダ	02-03 = 28
アドリアーノ	01-02 = 28
マルコ・マテラッツィ	01-02 = 09、04-05 = 8
フランチェスコ・アントニオーリ	01-02 = 26



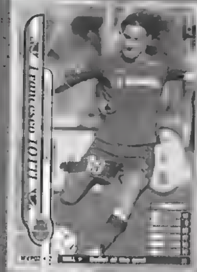
イヴァン・ガットゥーゾ
しぶとい守備でボールを奪取する「中盤の剣闘士」。STAとPOWの数値が高く、能力値が80とは思えない活躍を見せる。

コロ・トゥーレ
SPEとDEFの数値が高い、優良レギュラーカード。ガットゥーゾ[illegible]



人気レアカード　全国決勝大会版

選手名	使用数
フランチェスコ・トッティ	MVP = 10、BAN = 9
ファビオ・カンナバロ	WDF = 12、IT = 4
アンドリー・シェフチェンコ	EMVP = 13、WFW = 2
ジャンルイジ・ブッフォン	WGK (05-06) = 6、IT = 5、WGK (04-05) = 3
ロナウジーニョ	WMVP (05-06) = 8、EMVP = 3、WMVP (04-05) = 1
アレサンドロ・ネスタ	WDF (05-06) = 8、WDF (04-05) = 5、AE = 1、IT = 1
パオロ・マルディーニ	LE = 6、IT = 3、BE = 1
ディディエ・ドログバ	WFW = 9
パヴェル・ネドヴェド	MVP = 9
ロナウド	BS = 9



フランチェスコ・トッティ
全国決勝大会で目立ったのが、右WGのトッティだった。ドリブルによる突破力と決定力の高[illegible]

ファビオ・カンナバロ
[illegible]



人気レギュラーカード　全国決勝大会版

選手名	使用数
コロ・トゥーレ	04-05 = 28
アドリアーノ	01-02 = 20
イヴァン・ガットゥーゾ	01-02 = 20
ビリカ	02-03 = 16
マルコ・マテラッツィ	01-02 = 10、04-05 = 5、05-06 = 1
ステファン・アッピア	02-03 = 14、04-05 = 1
アレックス	05-06 = 14
モルガン・デ・サンクティス	02-03 = 11、05-06 = 3
イゴール・トゥドール	02-03 = 13
ニコラ・エグロッターリエ	02-03 = 13



ビリカ
SPEの数値に若干不安があるものの、同率4位に入賞。南関東エリアでも人気を集めた、定番レギュラーDFの一人。

モルガン・デ・サンクティス
全国決勝大会で使用数の一番多かったレギュラーGK。アントニオーリも多かったが、そちらは能力値調整用と思われる。



イギリス世界大会を観戦しに行こう！

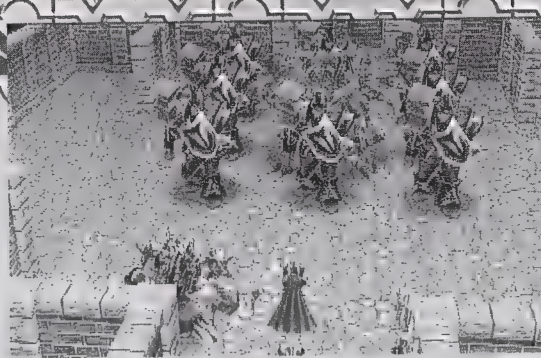
[illegible]イタリアで[illegible]された世界大会に続き、[illegible]世界大会が[illegible]される。場所はイギリス。何とセガではこの世界大会の観戦ツアーを企画しているそうだ。詳しくは『WCCF』の公式サイトの発表を待ってほしい！

WCCF公式サイトアドレス＝http://www.wccf.jp/

WCCF サポーターズハウス

カード使用数の補足：南関東エリア決勝版の人気レアカードの一位、ロナウジーニョの「その他＝4」の内訳は、スペシャル(04-05)＝2枚、WMVP(04-05)＝1枚、スペシャル(05-06)＝1枚。そして同二位のフランチェスコ・トッティの「その他＝4」の内訳は、Calcio＝3枚、CRA＝1枚だった。

裏クエストで集めよう!



© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.

Text:C・LAN

※記載内容は編集部調べによるものです。

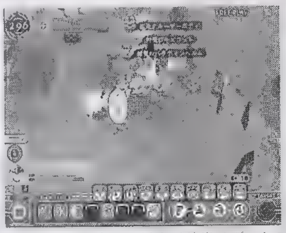
ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月(稼動中)
■使用基板：SYSTEM256＋PC

今回は『Ver1.20』以降の新クエスト、裏クエストの銀塔箱から出る封魔系装備の一覧を用意。趣味品が多いが、なるべく集めたい。

銀塔箱アイテムリスト

銀塔箱から出現する可能性がある封魔系装備は、1キャラにつき平均20種以上が用意されている。「スクロールオブブースト」も大量に必要になるので、ザコ敵が落とした灰箱も見逃さずにしっかり回収していこう。

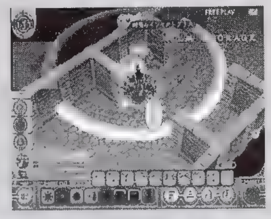
覚醒合成の素材となる「封魔～」または「改造～」を冠する装備品は、右手武器を除くほぼすべての装備に用意されている。主な入手先はクエストの宝箱と銀塔箱。このうち後者は裏クエストがオススメ。裏クエストの銀塔箱は表クエストと候補地、出し方ともに同一なので、効率よく集められる。



銀塔箱から出土する封魔系装備はランクC-以下に限定されるが、実用的なものもある。

塔箱を立てる条件は？

銀塔箱の出現条件は、多くが「出現候補地で何かをする」という形になっている。フォース、アーツ、アイテムのいずれかでほとんどのクエストを賄えるが、一部ほかの行動を要求されるものもある。



女神(めがみ)は〝～STORAGE〟系のオブジェから出現。

●銀塔箱から出現する装備品

ギルガメス

部位	アイテム名
左手	封魔のカイトシールド
	封魔のウイングシールド
	封魔のスコーピオンシールド
	封魔のマサライ
頭	魔風のフード
	封魔のスカルオブデーモン
	封魔のウイングドクラウン
	封魔のドラグーンサーリット
	封魔のクロムヘルメット
	封魔のパラディンヘルム
体	封魔のブラッドハーネス
	封魔のチルトアーマー
	封魔のスコーピオンアーマー
	封魔のトラベラーベスト
	魔獣の紋章
	封魔のキメラスキン
腕	封魔のM.Pブレスレット
	封魔のアンズーグローブ
	封魔のバイソンガントレット
	封魔のケイブシャーク
	封魔のファングガントレット
	封魔のセイバートゥースファング
脚	封魔のレッグガーター
	魔竜のブーツ
	封魔のドラゴンライダー
	封魔のサイクロンブーツ

ヤング・カイ

部位	アイテム名
左手	裏のバイブル
	裏のダイアリー
	裏のコミック
	裏のディクショナリー
	銀の裏詩集
頭	封魔の聖布
	封魔のブルークリスタルティアラ
	封魔のフェアリークラウン
	封魔神の羽飾り
	封魔のヘッドドレス
	封魔のゴールデンゴーグル
	封魔のティアラオブイシス
体	封魔のアマゾネスクロス
	毒蛾の胸当て
	魔竜の闘衣
	封魔のドヴェルヴンメイル
腕	海魔の手甲
	封魔のジャングルグローブ
	封魔のボンテージグローブ
	封魔のホワイトカフス
脚	封魔のレスラーシューズ
	封魔のキャッツブーツ
	封魔のキュロット
	封魔のハレムシューズ

ワルキューレ

部位	アイテム名
右手	封魔のサウンドアロー
	封魔のカーボンシャフトアロー
	封魔のクロムパイルアロー
頭	魔学生の髪留め
	封魔のマスクオブシャーマン
	封魔のインセクトグラス
	封魔のコリンティアン
	封魔のオーロラクラウン
	封魔のオーディンハット
体	封魔神綿甲
	封魔のヴァルキリーブレスト
	封魔のメイジブラスメイル
	封魔のパワージャケット
	封魔のスカーレットカフタン
腕	封魔のハイレザーグローブ
	封魔のラバーグローブ
	封魔のブレスドガントレット
	封魔の花仙大袖
	屈辱の長手袋
	封魔のシールドブレスレット
脚	封魔のメルクリウスストリング
	封魔のパンサーブーツ
	封魔のフェアリートラウザ
	魔界英雄のグリーブ
	汚れし靴

ゼオパルガ

部位	アイテム名
頭	改造トーナメンターヘッド
	改造プロスペクターヘッド
	改造スカウターヘッド
	改造パラボラヘッド
体	改造クリスタルボディ
	改造バイオボディ
	改造クルーザーボディ
	改造ハイパーサーメットボディ
腕	改造フレキシブルフレーム
	改造チャージパウルドローン
	改造O.G.マニピュレータ
	改造対空自動追撃システム
	改造エネルギーリフレクター
脚	改造ホバリングユニット
	改造バトルロイドユニット
	改造キャメロイドユニット
	改造クロウラーユニット

インターの独り言 銀塔箱から出現する封魔系装備の完成品は、「英雄のウイングシールド」など一部を除いてコレクション的な色合いが強い。高ランクになっても実用に耐えうるものは、クエスト報酬の宝箱がメイン。このほかに、ボスやレアモンスターがドロップする場合もある。これらは希少で実用的なものもあるが、絶対に必要なわけではない。自分なりのペースで収集していこう。

闘劇'07予選、開始!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION

前半では、比較的使用人口の少ないキャラの小ネタを特集。サブキャラにお悩みの諸兄、いかがですか？ 後半では、いよいよ発売されるDVD付きムックの全ぼうを紹介！

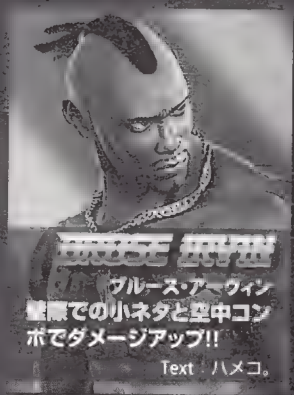
鉄拳5 DARK RESURRECTION

メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日（稼働中）
使用基板	SYSTEM256

闘劇魂 Vol.5 4月3日㈫ 発売予定！

『鉄拳5 DR』記事
韓国事情＆Balanceメンバーのネタを徹底紹介！ メンスト17号式鉄拳講座＆海外情勢も。

『鉄拳5 DR』DVDコンテンツ
軍総杯前日に開催された、日韓コンセプトマッチ、韓国勢総当たり戦、メンストリュウ vs. qudans 戦からベストバウトを収録!!



BRUCE IRVIN
ブルース・アーヴィン
壁際での小ネタと空中コンボでダメージアップ!!
Text：ハメコ。

壁際⇦●後の追撃

壁際でティー・ソーク・カウ（⇦●）が決まった際は、ブルトルネード（⇦●●）で追撃するのが高威力。相手が起き上がろうとしてブルトルネードが空中ヒットしたら、続けて⇨入れ●を出すといい。

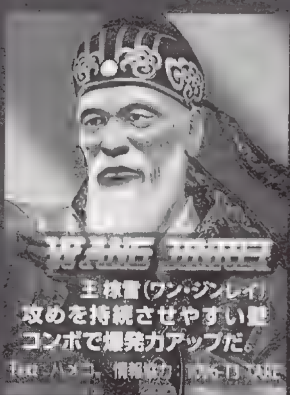
この後相手が壁受け身を取ったなら、その方向と逆に横移動することで相手の背面を取れるのだ。すぐにトリプルニーコンボ2発止め（⇦●●）を出せば確定となるぞ。



壁際での⇦●からは⇦●●⇨入れ●で壁コンボでの●●⇨●後と同じ状況に。

新着空中コンボ

⇧●や⇦●で浮かせた後は、まずストッピングフェイントストレート（⇦●●）を決めて軸ズレを確認。正面からはダッシュ～ストレート・ローハイキック（●⇩●●●）→ダッシュ～ティー・ソーク・カウ（⇦●）で⇧●で56、相手の左側面からはプロミネンスコンビネーションで54、相手の右側面～背面からはトリプルニーコンボ（⇦●●●）で51のダメージを与えられる。



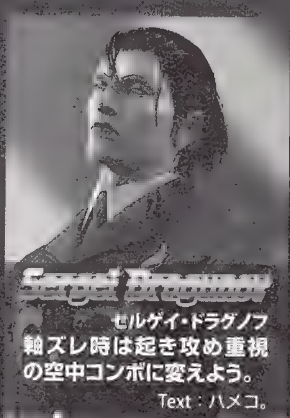
WANG JINREI
王椋雷（ワン・ジンレイ）
攻めを持続させやすい壁コンボで爆発力アップだ。
Text：ハメコ。

新着壁コンボ&壁攻め

ワンの壁コンボといえば崩拳（⇩⇦⇨●）だが、展開を重視するなら立ち●→⇩●がオススメ。ダメージは14と落ちてしまうが、壁受け身に対して最速の迎門四把捶（立ち途中●●●）と後掃落襲脚（しゃがみ中⇦●●）で、相手に壁を背負わせたまま二択を迫れるぞ。前者の1～2発目はダウンには当たらないが、うつ伏せ相手頭側からの起き上がり蹴りは発生が遅いため、素早く出し切れば3発目でダウン状態の相手を攻撃できる。

また、壁コンボに鶴子栽肩（●）を決めるのも面白い。この後はその場起き～しゃがみガード以外に有効な烈震脚（⇩●）と崩拳（⇩⇦⇨●）による二択が強力だ。なお、背面壁やられ中に鶴子栽肩を決めた後は⇩●が確定。残月（⇧●●）から狙おう。この後も迎門四把捶と後掃落襲脚で二択を迫るチャンスだ。





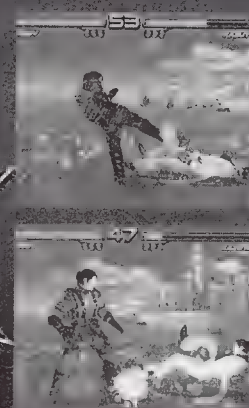
Sergei Dragunov
セルゲイ・ドラグノフ
軸ズレ時は起き攻め重視の空中コンボに変えよう。
Text：ハメコ。

相手の右側に位置した際の空中コンボ&追撃

相手の右側から浮かせた後は、●●→⇦●●でたたき付けよう。この後は⇩●がダウン状態の相手にヒットする上、相手の起き上がりが間に合わない。セパレーター・ヘヴィ2発止め（⇩●●）まで出しておき、相手が動くようなら出し切るべし。ダメージはコンボ部分で39、⇩●がダウンに決まれば10（動いて●●●が決まった場合は27）と、軸ズレ時に使う●●→⇨入れ立ち●→⇨入れ●●●（50）より1低い。寝っぱなしに対してはモルグ（相手ダウン中⇩●）も狙っていくといい。



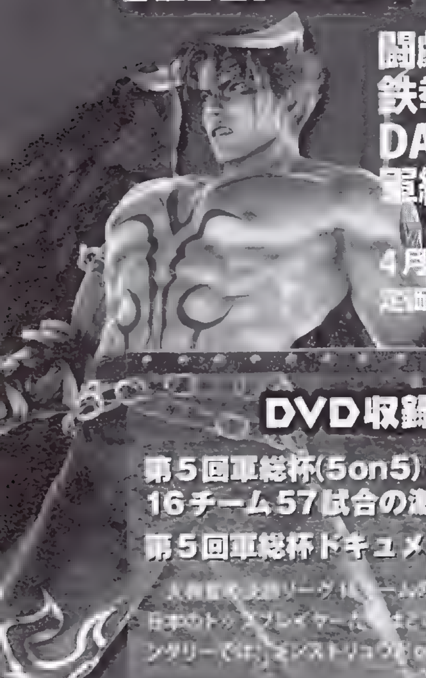
相手の技を右横移動で避けてから浮かした後は、●●→⇦●●を決めてたたき付けるのが面白い。



軸ズレのおかげで[illegible]ダウン中の相手にもヒット！

相手が動かないならモルグでダメージアップを図ろう。

発売間近！ 軍総杯DVD付きムック大特集！



闘劇魂MAX 鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

4月11日（水）発売予定
定価：本体1,344円（税込）予定

DVD収録コンテンツ

第5回軍総杯(5on5) ベスト8以降 16チーム57試合の激闘	約150分
第5回軍総杯ドキュメンタリー	約30分

大興奮の決勝リーグ16チームの全試合をカバー！ 韓国勢に対して日本のトッププレイヤーたちはどこまでくいさがれるのか？ ドキュメンタリーでは、メンストリュウやqudansを軸に鉄拳シーンを振り返る

奇跡の大会がついに映像化！ 永久保存必須!!



韓国、関西、関東の三大勢力そろい踏みとなった第五回軍総杯のDVDの発売が決定！ 各キャラのスペシャリストたちのスーパーテクニックに酔いしれよ！



2007年1月、埼玉の地で第五回軍総杯が開催された。この今や鉄拳の大規模大会の代名詞となった軍総杯、その決勝リーグ以降の試合を網羅したDVD付きムックの発売が決定したぞ。

鉄拳シリーズを通して、一番盛り上がったのではないかといわれるこの大会には、鉄拳プロジェクトのスタッフも観戦に来た。決勝リーグの白熱した対戦内容に感動し、前代未聞のライブモニター全国後日配信にまで発展したほどだ（一部、3月初旬から配信中）。

毎回、数々のドラマを生み出している軍総杯だが、内容を収録したDVD付きムックの発売はこれが初。ライブモニターで興味を持った人、「鉄拳今俺超やってるぜ！」という伸び盛りな人、「当日のあの感動をもう一度」という人は売り切れる前に書店へ急げ！

POINT 1 75チーム参加！ 世界最高峰の対戦!!

本大会は当日予選無しの事前エントリーのみの受付であったが、その参加チーム数は75にまで上った。鉄拳のシリーズを通して前例が無いほどの盛況に至った理由は、過去の軍総杯において誕生した多くの熱闘にほかならないだろう。加えて、ゲストの韓国チームが相乗効果となり、話題を呼んだ。参加チームには地方のチームも多かったほか、女の子5人という鉄拳の大会では珍しいチームもあったぞ。



アメリカ人率いるチーム
げられたぞ

POINT 2 関西vs.関東 日本を代表するのは!?

昔から話のネタとしてかならずあがる、関東と関西はどちらの方が強いのか。意外にも今までの軍総杯と闘劇において、その栄冠に輝いたことの無い関西勢。しかし、野試合でのトップクラスのプレイヤー同士の対戦では関西勢が関東勢に対して互角以上の戦いを見せている点が興味深い。

「けいおー」、「なおきんぐ」、「垂れ」擁する【渋谷ごれんじゃー】と「マタドール」、「メンストリュウ」を中心とした関西オールスターそろい踏みの【JAPANESE FINAL WEAPON】との直接対決は、因縁、対戦内容ともに見ごたえ満点。



関西勢は本大会で、アウェイという逆境を果たして克服できるのか要注目だ。

POINT 3 韓国勢の軌跡

「TAG」時代の世界チャンプ「ソク・ドンミン」から闘劇'05を制した「Nin」に至るまで、韓国勢の勢いは止まらなかった。しかし闘劇'06、韓国勢は「Nin」、「Knee」をはじめ、「qudans」率いる【Balance】まで参戦という鉄壁の布陣を敷きつつも、1回戦までに全滅してしまう。

その後の野試合で圧倒的な地力を見せ付けた「qudans」が、自身の引退の場に選んだ軍総杯。「だれがqudansを倒すのか」。それは日本勢の一つのテーマだった。この天才三島使いをめぐって生まれた熱狂と感動の対戦、そして生まれた新たなドラマを、追体験してほしい。



「三島使いの国」といわれる韓国に同じ三島使いで勝てる日本人は居るのか!?

闘劇'07店舗予選直前！ おおさか杯を振り返る！

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

コマンド入力について

○：ボタンを押す
●：ボタンを押しっ放し(ホールド入力)
⇨：レバーを短く入力
➡：レバーを入れっ放し
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
ⒶⒷ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力(スライド入力)

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

Text：おおさか

いよいよ四月からは闘劇予選がスタート!! 今回は確定反撃表を掲載。4月4日(水)発売の「闘劇魂 VOL.5」の攻略記事とセットで読んで、対戦に役立つ知識を手に入れよう。大会レポートは、秋葉原にて3月3日に開催され、盛況に終わった「おおさか杯」の結果発表！

確定反撃リストPART2

表の読み方

「闘劇魂 VOL.4」(以下「前回」)に続き、確定反撃表の第二弾をお届けする。反撃技の目安としては下表をご覧いただきたい。発生速度の目安となるような技を早い順に並べ、AからNまでの記号を振った。この記号は右表の目安欄に対応している。書かれた記号を参考にして、それ以内の技を確実にヒットさせよう。

なお、前回掲載した技発生目安表は、誤りが見付かったため訂正を加えた。ページ下の欄外にも必ず目を通していただきたい。

目安となる技

発生の早さ	立ち	しゃがみ	
早い	タキのⒶ		A
	御剣のⒶ	—	B
	カサンドラのⒶ		C
	Ⓚ	—	D
	⇩Ⓐ	しゃがみⒶ	E
	⇩Ⓚ	ソン・ミナの立ち途中Ⓚ	F
	Ⓑ	しゃがみⒷ	G
	タキの⇨➡Ⓑ		H
	御剣の Ⓑ	カサンドラの立ち途中Ⓐ	I
	ヴォルドの⇨➡Ⓐ＋Ⓑ	リ・ロンの立ち途中Ⓑ	J
	ナイトメアの⬆or⬇Ⓑ	マキシの立ち途中Ⓐ＋Ⓑ	K
	御剣⇩Ⓚ		L
	エイミの Ⓑ＋Ⓚ	カサンドラの立ち途中Ⓚ	M
遅い	ティラの⬆or⬇Ⓑ	ソン・ミナの ➡Ⓐ＋Ⓑ	N



ソフィーティアならば、目安D以降はすべて⇩⇦⇨●が確定する。このキャラを使うなら硬直の大きさは丸暗記しよう。

キャラクター	反撃したい技	攻撃判定	目安
ファン	⬆or⬇Ⓚ	上	F
	⇩Ⓚ	下	J
	⇩ⒶⒶⒷ	下上中	I
エイミ	⇩Ⓐ＋Ⓑ	下	G
	⇩Ⓑ＋Ⓚ	下	G
	しゃがみⒶ＋ⒷⒶ	中中	G
リ・ロン	⇨Ⓑ＋Ⓚ	中	G
	⇩➡Ⓐ⇦Ⓑ(2発止め)	上中	J
	立ち途中ⒶⒷ	上中	K
ティラ	⇦Ⓐ	下	E
	ジャンプ着地際Ⓐ	下	G
	ジャンプ着地際Ⓑ	中	G
雪華	⬆or⬇Ⓚ	下	H
	ⒷⒶ	中	N
	ⒶⒼⒷ	中	N
ザサラメール	ⒶⒷ	上	G
	⇧Ⓑ	下	G
	しゃがみ⇧Ⓑ	中	I
御剣	ⓀⒷ	中中	G
	⬆or⬇Ⓑ	中	H
	居合中Ⓑ	中	H
タキ	⬆or⬇Ⓑ	中	F
	ⒷⒷⒷ	中中中	G
	宿中Ⓚ	中	G
アイヴィー	⇩Ⓐ＋Ⓑ(近)	下	H
	しゃがみ⇨Ⓑ	中	D
	⇩Ⓚ	中	G
カサンドラ	⇩Ⓐ	下	I
	Ⓑ＋ⓀⒷ	中中	G
	⇦⇩⇨Ⓐ	中中	I
アスタロス	⇨➡Ⓐ	中	G
	⇧Ⓚ	下	G
	⇩Ⓐ＋Ⓑ	中	H
ラファエル	⇦⇩⇨Ⓚ	下	K
	⇦⇩⇨Ⓐ＋Ⓑ	中	G
	プレパラション中Ⓑ＋Ⓚ	中	K
ジークフリート	⇩Ⓚ	下	F
	立ち途中ⒶⒶ	中下	N
	ベース・ホールド中Ⓚ	中	K

キャラクター	反撃したい技	攻撃判定	目安
ナイトメア	しゃがみ状態Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ	下	H
	デキスターホールド中ⒷⒶ	上	H
	デキスターホールド中Ⓐ＋Ⓑ	中	G
キリク	⇩ⒷⒷ	中中	I
	⇧or⇦Ⓐ＋Ⓑ	下	H
	Ⓑ＋Ⓚ⇨Ⓑ(2発止め)	中中	M
タリム	ⒶⒶⒷ	上上特中上	G
	⇩ⒷⒷ	中中	G
	エアソルト中Ⓐ	下	K
シャンファ	⇩Ⓐ	下	E
	⇩Ⓐ(1発止め・近)	下	J
	⇦➡Ⓑ＋Ⓚ	中	I
マキシ	⇦Ⓑ	中	D
	⬇or⬆ⓀⓀ	下中	D
	文曲中Ⓑ,Ⓖ	中中中	E
ヴォルド	背向け中⇨➡Ⓐ	中中	H
	背向け中⇧Ⓚ	下	F
	リグルステップ中Ⓐ＋Ⓚ	下	N
ソン・ミナ	⇦Ⓑ＋Ⓚ	上	D
	立ち途中Ⓚ	中	C
	⬆or⬇Ⓑ	下	H
ユンスン	⇨➡Ⓐ＋Ⓑ	中	J
	立ち途中Ⓑ	中	F
	⬆or⬇ⒶⓀ	上中	I
ソフィーティア	⇨➡Ⓐ	中	C
	⇩Ⓚ	下	G
	⇩⇦⇨ⒶⒶ	中下	F
セルバンテス	ⒶⒷ	上中	I
	⇧Ⓐ(近)	下	H
	⇩⇧⇦Ⓑ(最速入力)	中	N
ロック	⇧Ⓑ	下	D
	Ⓑ＋Ⓚ	中	F
	⇦Ⓑ＋Ⓚ	中	L
リザードマン	⇦⇩⇨Ⓑ	中	D
	⬆or⬇Ⓑ	中	G
	⬇or⬆Ⓚ	下	I
吉光	⇩⇘⇨Ⓐ	下	G
	しゃがみ状態で⇩Ⓚ	下	N
	卍蜻蛉中Ⓚ	下	N

SCIII …していましたが目安Jの誤りて訂正させていただきます。

おおさか杯レポート

燃ゆる秋葉原決戦

秋葉原トライアミューズメントタワーの 3on3 大会は、これまでソウルシリーズの名勝負をいくつも生んできた歴史ある大会。今回は関東の外からもプレイヤーが駆け付け、24 チーム 71 名（二人チーム含む）が参加した。

「西井」こと「アルテナナイト」と「刑事長」の二人が対決する、第一回闘劇決勝を思わせる新たな名勝負が生まれた一方で、ほかのゲームから参戦してきたプレイヤーを含む新規層も着実に実力を付けてきており、新旧強豪が入り混じる大混戦となった。当日は観戦スペースに多くのギャラリーが入り、優勝決定までの全試合を固唾を呑んで見守った。その結果は……？

Winner
池袋スレ参照 刑事長　おおさか　S・K

- **チーム プラ** プラズマ　プラヌタ　プラヤマ
- **チーム名** ヨウタん　のえる　じん⇒
- **(・∀・|)狩り** ふくだ　666　イザベラ・ネオ
- **新潟POPY** イチ@PSO　nasb@PSO　ヴォルけん@PSO
- **ボクの黄倶楽部？** そうすひ　毛玉先生　財前
- **田無タワー ONLINE ver.1.02** みその　じんへい　はやし
- **津島マリーンズ＋α** 西井　腹素子　かつら
- **池袋スレ参照** 刑事長　おおさか　S・K

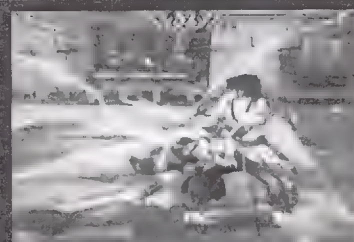
予選ブロック最終戦　【新潟POPY】vs.【ギャラクシー☆エンジェル】

本大会は参加チームを抽選で 4 ブロックに割り当て、各予選ブロックから 2 チームずつ、計 8 チームを決勝ブロックに選出する方式を取った。各チームは一度負けても敗者トーナメントに回り、そこから 2 位通過を狙うことができる。その 8 番目の座席をめぐる最後の戦いとなったのは、何と新潟 POPY 代表チーム対埼玉 POPY 代表チームという組み合わせ！

予選の最後にして最高に盛り上がった試合であり、同じ POPY 勢同士、負けられない因縁の対決となった。キャリバーが強いのは新潟か、それとも埼玉か。地元の誇りをかけた戦いに場内の熱い視線が注がれる。

初戦は、埼玉勢先鋒「みつるぎなんこつ」（御剣）対新潟勢のタキ使い「イチ@ PSO」（タキ）。「みつるぎなんこつ」こと「ティーノ」はまたキャリバーを始めたばかりだが成長が早いプレイヤー。格上ともいえる「イチ」を倒す可能性は十分。だが、大会での緊張感からか動きが固く、タキ対策も不十分であったことから、劣勢を挽回できず敗北を喫する。

埼玉勢は中堅として、POPY 勢キャリバー層の中核である「たけちん」（ザサラメール）を投入。ザサラメールは遠距離からのケズリとスカし確定を得意とするキャラだが、タキの細かい連係に巻き込まれ、その長所を活かせず敗北。大将の「し」（カサンドラ）に望みを託す。互いの得意とする近距離戦ではダメージ効率に優れるカサンドラがやや優勢と思われるが、「イチ」の空中戦が相手にターンを渡さない。地域の威信と店の名前を賭けた代理戦争は新潟勢のストレート勝ちで幕を閉じた。



最近では[illegible]のプレ[illegible]を活かして一気に[illegible]し



そして飛行[illegible]。それにしてもこの[illegible]ノリである

決勝戦　【チーム プラ】vs.【池袋スレ参照】

先に述べた通り、本大会は全チームに二度のチャンスがある。快進撃を続けて決勝に残った【池袋スレ参照】の対戦相手チームは、何と予選 A ブロック一周目の初戦で敗北させられた相手【チーム プラ】だった。

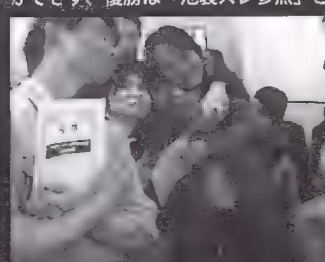
【チーム プラ】は「プラヤマ」（ヴォルド）が場を荒らし、ペースを作ったところで「プラズマ」（ジークフリート）がきっちり締めるという黄金パターンで勝ち残ってきた。決勝戦では、どちらが先に大将を出すことになるか、それが勝負の分かれ目かと思われた。

先鋒戦は「プラヌタ」（アスタロス）対「おおさか」（マキシ）。この試合は、「⇨➡ⒷⒼ後に時計回りに移動すれば何も当たらない」などのアスタロス対策を徹底しておおさかが取る。ここで【チーム プラ】は、悪い流れを断ち切るべく先に「プラズマ」を送り込む。この采配が的中して 1 対 1 に戻すと、そのままの勢いに乗り、難敵「S・K」（アスタロス）を退ける。大将を任されたのは「刑事長」。

この試合も「プラズマ」の積極的試合運びで 2 ラウンド先取し、【チーム プラ】が優勝に王手をかける。だが「刑事長」は追い詰められたにもかかわらず、先のラウンド以上の大胆な立ち回りで一気に 2 ラウンドを取り返す。最終ラウンドは、ジークフリートの攻めに全く付き合わず、御剣の長所を押し付ける形で「刑事長」が逆転勝利。苦しい総力戦をモノにして怖いものの無くなった彼を「プラヤマ」は止めることができず、優勝は「池袋スレ参照」となった。



イケると思ったら一片のためらいも無く行動できる。それが「刑事長」の強さ。



表彰式でのひとコマ。左から「刑事長」、中央下「おおさか」、右が「S・K」。中央上はなぜか優勝チームに交ざって写っている「福田」。

SC旧事典 [illegible]

バーチャッ子インフィニティ5

c SEGA

闘劇予選開幕間近! 最強チームは……!?

REV.1(リビジョン1)にバージョンアップ

3月下旬に『VF5』がバージョンアップ。変更点など気になるプレイヤーは多いと思われるので紹介。実はゲーム内容、技性能には変更無し! 公式大会エントリー時に表示される大会ルール内容の変更なので、気にする必要は無し!?

EVENT アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」続報

2月から始まった「ぶらり組み手の旅」。今月は、前号で掲載できなかった2月中旬以降〜3月前半の結果を紹介しよう。

VF.NETやオフィシャルサイトで知名度が上がってきたこともあり、どの会場も今まで以上の参加者が来場してくれた。特に春日井では「組長」、布施では、「アルマジロ弟」など近隣の有名プレイヤーたちが顔を見せ、大いに盛り上がったぞ。

とはいうものの、基本的には『VF5』を楽しむためのイベントなので、腕や段位に自信が無い、という人も、ぜひ参加してほしい。

■4月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
3月31日(土)15:00〜	セガワールド米子(鳥取県)	http://location.sega.jp/loc_web/sw_yonago.html
4月21日(土)16:00〜	セガワールド大塔(長崎県)	http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html
4月22日(日)15:00〜	セガアリーナ(福井県)	http://location.sega.jp/loc_web/s_arena.html

※4/21(土)のセガワールド大塔の開始時間が、16:00〜に変更になりました。

ちなみに宇都宮の「猛虎範」氏は、組み手で金争奪GET&ちび太に勝利の快挙。うらやましい!!

■勝者コメント(宇都宮会場)

リングネーム	キャラ	コメント
猛虎範	ウルフ	まぐれ〜

■勝者コメント(春日井会場)

リングネーム	キャラ	コメント
健康派ぷよ	パイ	いっくわよ〜

■勝者コメント(布施会場)

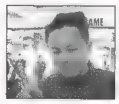
リングネーム	キャラ	コメント
じんちゃん	カゲ	わいが最強や!
破顔	ジェフリー	ジェフリーをよろしく。
YOU	サラ	お疲れ
アルマジロ弟	リオン	やりました!

■勝者コメント(広島会場)

リングネーム	キャラ	コメント
そよかぜ	パイ	勝ったぞー!
しょうしん	アオイ	すなおにうれしいです。
しゃぐー	アオイ	運がよかった

バーチャ材ちび太が行く! ぶらり「組み手」の旅

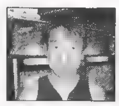
■WINNERS 〜今月の勝者たち〜


猛虎範

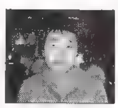

じんちゃん


破顔


YOU


アルマジロ弟


そよかぜ


しゃぐー

※写真OKの了承をいただいたプレイヤー方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太です☆今月のお店紹介コーナーで取り上げるのは、名古屋の「ゲームハウスアトム」です。

地域を代表するくらいバーチャが盛り上がっていて、常連さんとしてはアルカディアの攻略本DVDにも出場していた「裏大須」や「組長」をはじめ、「れんじぃ」など名古屋の古豪プレイヤーが多数来店しています。

お店には『VF5』4セットのほか、ネットワーク系の麻雀ゲームがすごく盛り上がっているみたいです。駐車場完備なので、皆さんもぜひ遊びに行ってみてね☆では、また来月!

ゲームハウスアトム:
愛知県名古屋市千種区大島町1-21


バーチャは平日なら夕方から閉店くらいまでが盛り上がっているとのこと。DVDにも出ている強豪たちと対戦するチャンスがあるかも!? 名古屋に行く機会があったら、立ち寄ってみてはどうかな。

よもやまインフィニティ バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで! メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

伝統のチームバトル、ROUND 2!!

2007 東京ベイエリアカップ vol.2 RESULT

2月18日（日）に町田・ビートライブにて開催された、2007東京ベイエリアカップvol.2の結果をお伝えしよう。

注目は、やはり今回もA、B両方のチームが決勝トーナメントに上がってきた【おにぎり】、【大豆パンチ】となるだろう。結果は下にある通り。両チームから決勝に3組を送り出す盤石の立ち回り。ここに、"二代目 スーツ晶"（笑）襲名とウワサされる「ジョセフ」擁する【パンプアップ】が加わり、準決勝が争われた形。

結局、最後は【大豆パンチ】の同胞決戦となり、「板橋ザンギエフ」の活躍が光った【大豆パンチB】が見事優勝。

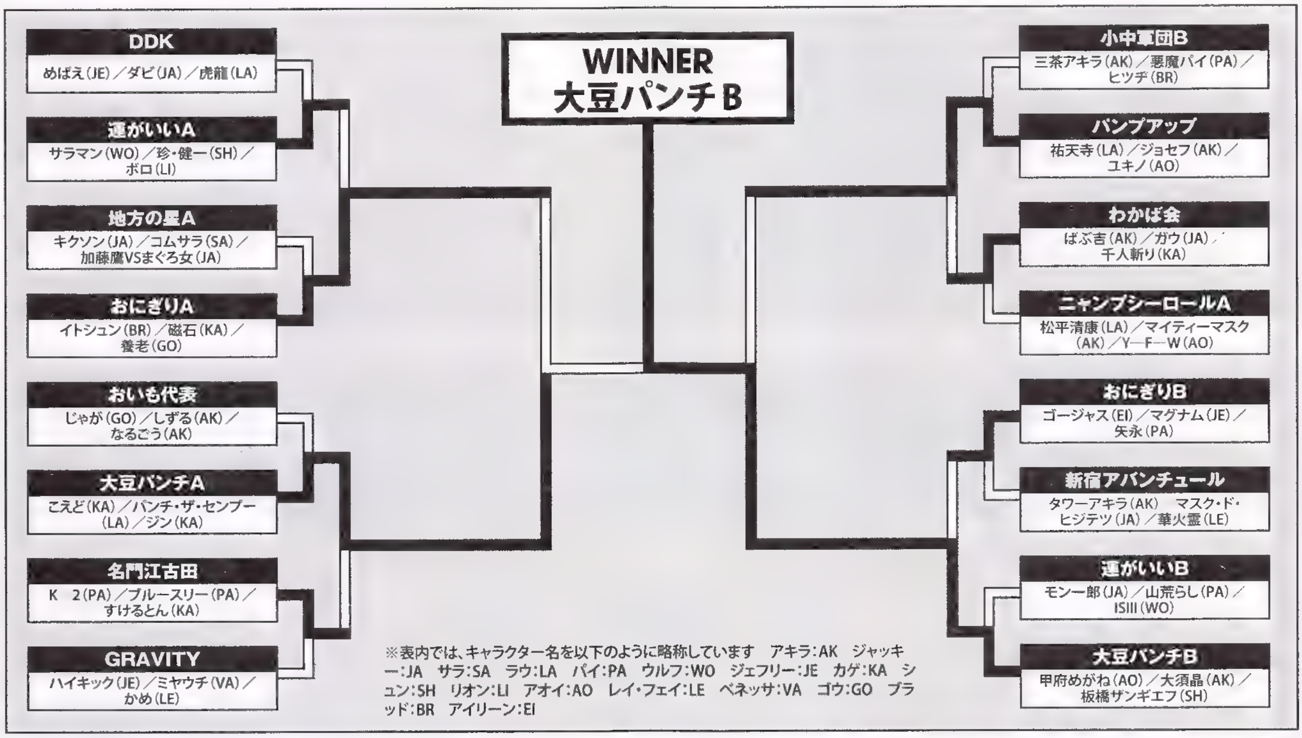
3月のvol.3はこの号が出るころには終了しているが、vol.4は4月29日（日）に予定されている。君も激戦を目に焼き付けろ!!



詳しいルール、お店の場所などは左にある特設サイト参照。結果、予定も載っているぞ！

EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html



EVENT

2007 AOUアミューズメントエキスポ会場で開催

セガブースイベント「格闘今世紀」

2月17日（土）、2007 AOUアミューズメントエキスポ（幕張メッセ）のセガブースにて、会場限定のイベント「格闘今世紀」が開催された。その様子をお伝えしよう。

事前にVF.NETなどで告知されていたのだが、過去にこういったスタイルのイベントが無かったため、さまざまな憶測を呼んでいた「格闘今世紀」。簡単にいうと会場に展示された実機を使用してのミニイベント（VFターミナルの大会支援機能を使用）で、参加資格は『VF5』のキャラクターアクセスカード持参の最大64名によるミニトーナメント。

ミニイベントとはいうものの、会場にはどこかで見たことのあるような有名プレイヤーの顔もちらほら。優勝は「真希」、準優勝は「新道ぢやっきい」。ベスト4には女性プレイヤーも勝ち残っていたぞ。ちなみに、優勝賞品は同大会限定の「戦績プレート」とのこと。



中央が優勝の「真希」……ん～、どこかで見たことあるかも!?

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

2007年はBEMANI10周年！　今月は記念すべき年を飾る最初のBEMANIイベントとして盛大に開催された「ポップンミュージック文化祭」をリポート。そして、家庭用『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD』発売記念イベントの模様もお伝えしよう。





春だ！ pop'n music わくわくポップン文化祭

10th BEMANI ANNIVERSARY

2月24日（土）～25日（日）の二日間、東京・原宿のラフォーレミュージアムにて開催された「ポップンミュージック文化祭」。両日ともたくさんのポップンファンが詰め掛け、会場はすさまじい熱気に包まれた。

この『ポップン文化祭』ではステージイベントをはじめ、ゲーム体験コーナーやグッズの展示・販売、メッセージボードや記念写真スペースなど、いろいろなコーナーが設置されていた。残念ながら行けなかった人も行って楽しんできた人も、会場の雰囲気を味わってほしい！

pop'n アーティスト トークショー





毎回趣向を変えて開かれたトークショー。写真は初日のもので、wac氏、TOMOSUKE氏、村井聖夜氏に加えて、飛び入りゲストとしてよしくんとDes-ROW氏が参入するというサプライズもあった。よしくんや村井聖夜氏などは、今年の抱負として自分のCDを出したいという発言もあり、会場のファンからは歓声が起こっていた。やはりBEMANI10周年となる今年は、何かが起こりそうな予感!?

ポップン試遊台コーナー







最も広いスペースを割かれていたのが、アーケード版＆家庭用ポップンをプレイできる試遊台コーナー。長蛇の列ができ、最高60分待ちになったほど。特に『ポップンミュージック15 アドベンチャー』は稼働前で、ファンは新曲を存分に楽しんでいたようだ。また、この日のために作られたシューティングゲーム『ハマディウス』（右上の画面写真）も出展された。







グッズコーナーでは、IR景品や今後発売されるポップングッズを多数展示。ほかにも、ゲーム中のキャラクターアニメーションが出来るまでの行程やアニメパターンが展示された。右は来場者全員に配布された当日限定グッズ。バッグは全5色も

メッセージコーナー

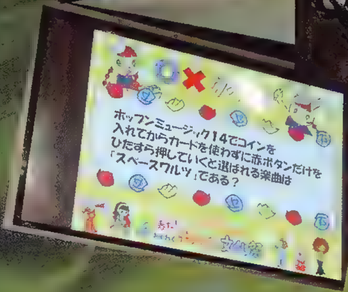




来場者のみんなが書いたメッセージやイラストがびっしりと貼られたメッセージコーナー。イラストはどれも個性あふれるものばかりで、メッセージはどれを見てもポップンに対するアツイ思いが伝わってきた。中には開発スタッフからのメッセージも！









ミミ＆ニャミ グリーティング





ポップンシリーズの"顔"ともいえるミミとニャミが、何と会場内に登場！　姿を見せた途端、たくさんのファンに囲まれるほどの人気ぶり。一緒に写真を撮ったり握手をしたりと、みんなとてもうれしそうにコミュニケーションを取っていた。

pop'n music × Cawaii！ コラボレーション





ステージイベントで中高生に人気のファッション誌「Cawaii！」とのコラボが実現。しかも『アドベンチャー』には、「Cawaii！」読者モデルの福長優さん（上写真右）と井上奈保さん（同左）がボーカル、Togoシェフ（右写真）が作曲した曲を収録！









出し物や展示が非常に充実していたのも文化祭の特徴だ。ポップンのキャラクターを使ってプロの占い師が占ってくれる「ポップン占いコーナー」、この日のためにデザインされたスタンプを押せる「記念スタンプコーナー」。また、「ネイルアート」やポップンキャラをデザインできる「ラインストーン」の体験コーナーからは、人の列が絶えることが無かった。さらに会場へと続く階段には、ポップンキャラをイメージした衣装が展示された。

　ステージでは、クイズ大会やwac氏とTOMOSUKE氏によるミニライブなどが開かれ、まさにポップンファンのためのポップンイベント！　二日間にわたり開催された「ポップンミュージック文化祭」は、大盛況のうちに終了した。次回にも期待!!

大熱狂!! 文化祭ライブ

「ポップンミュージック文化祭」の2日目には、同じく原宿にあるアストロホールにて、ポップンアーティストによるライブが開催された。こちらは抽選で当たったファンのみの招待制で、ラフォーレミュージアム同様に超満員！
　そんな大熱狂のポップンライブの模様を、ちょっとだけお見せしちゃおう。





スタートを飾ったパーキッツ。登場した瞬間、会場が熱気に包まれた。数多くの舞台を踏んできただけに、さすがのパフォーマンス！ブタパンチも登場して盛り上げてくれた。

パーキッツ

秋桜＋村井聖夜



ライブは1年振りという秋桜。ポップンシリーズに収録されている楽曲のほか、ミニアルバムの中からも楽曲披露。村井聖夜氏も登場して盛り上げた。

"あと誰か"というのは常盤ゆうさん。アップテンポな『カモミールバスルーム』からしっとりした「コキュートス～APOCALYPS」まで、幅広い音楽性を披露。



wao と TOMOSUKE とあと誰か

Sana



久し振りにファンの前に姿を現してくれたSanaさん。「Loveholic」や「White Eve」など、人気曲でファンの心をがっちりつかんでいた。

桜井零士

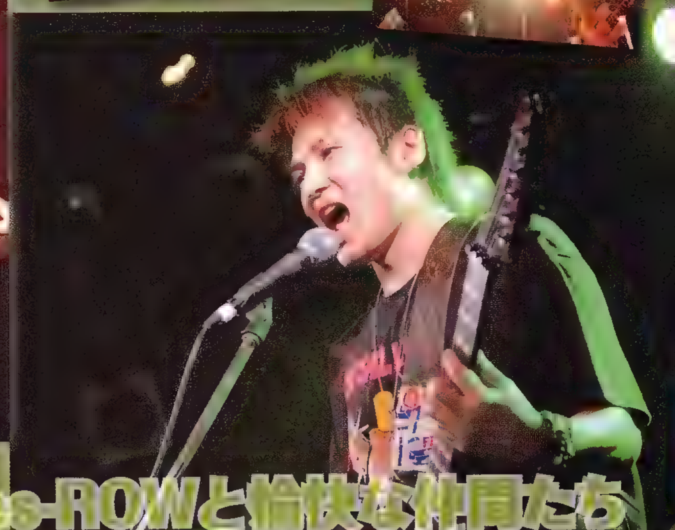




女性ファンからの声援に迎えられた桜井零士氏。ポップンシリーズの収録曲に加え、自身のオリジナルバラード曲「Waking hope」を披露。







Des-ROWと愉快な仲間たち

ライブの最後を締め括ったDes-ROW氏。一際大きな歓声を浴びながら4曲を熱唱。激しいパフォーマンスに会場の熱気は最高潮へ!

家庭用 GuitarFreaks & DrumMania 初の大規模イベント

「GOLDEN HEAVEN」リポート

生演奏も披露された プレミアムイベント

ついに発売された家庭用ソフト「GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD」の発売記念イベントが、3月10日と11日にそれぞれ大阪、横浜で開催された。両日大勢のファンが詰めかけたぞ。

イベントには、ギタドラファンにはお馴染みの泉氏、そして家庭用のディレクター竹廣氏、ギタドラシリーズのプロデューサー野崎氏が登場。開発スタッフからのビデオレターも流され、目にする機会が少ないスタッフたちのコメントに、集まったファンも注目していた。

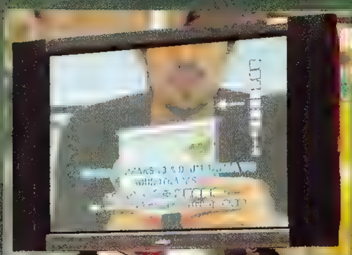
また、来場者から事前に集めた質問に答えるコーナーでは、「民族シリーズの続編は無いんですか？」といった質問から「パーマは天然ですか？」といったユニークな質問まで飛び出した。民族音楽シリーズは「もういろいろな地域で作ってしまったので、同じ地域で別の曲を作るかもしれない」という回答があった。会場と出演者の距離の近さも相まって、トークイベントは和やかな雰囲気で進行していたぞ。

しかし、サプライズともいえる泉氏のギター生演奏では、和やかな雰囲気からストリートライブ会場に早変わり。DDシリーズや「JET WORLD」、「Fairy Tales」など、10曲以上をメドレーで演奏すると、来場者は泉氏のギターテクニックに目を奪われていた。

ほかにもプレゼント抽選会やサイン会など内容盛りだくさんのイベントは、ファンにとってはとても心に残るものになったのではないかな？



出演した泉氏と家庭用ディレクター竹廣氏。この後出るタイミングを[illegible]えた野崎プロデューサー[illegible]


家庭用の発売記念イベントにも関わらず『V3』のサントラをプッシュしていたYuei氏に、会場から[illegible]い声も。


泉氏がギターを持つと、会場の空気は一[illegible]ファンの手拍子が始まると、アドリブで[illegible]演奏してくれた。

ギタドラシリーズ サウンドディレクター

泉 陸奥音　ミニインタビュー

イベント終了後、泉氏へイベントの感想を含めてミニインタビューを敢行！　もちろん、ファンが気になっているであろう新作『V4』についても直撃だ！

――イベントはいかがでしたか？

泉　とても楽しかったです。会場に来てくれたファンのみなさんの笑顔が見られて、またサイン会では一人ひとりと握手をしながら話ができて、すごくうれしかったです。それから、久しぶりに大音量でギターを弾くことができて、すごく気持ち良かったです。この日はファンのみなさんから、たくさんの元気をもらいました。

――[illegible]

泉　やっぱり、ライブですね。本格的なライブは2005年のギタドライブ以降やっていないので、「今年こそは」と思っています。

――[illegible]で曲を考えるとイベントでおっしゃっていましたが、今考えてらっしゃるのはどんな曲ですか？　また、それは『V4』に収録されますか？

泉　今回のイベントに来てくれたみなさんにアンケートを書いてもらったのですが、その中で「民俗音楽シリーズを復活させてください」、「FIRE や RISE のようなインストをまた作ってください」、「MODEL FT3 を作ってください」という、三つのご意見がすごく多かったんです。ですので、これらの曲を作ろうかな～？　と今考えているところです。でもそれが『V4』に収録されるかどうかは、まだ分かりません。ごめんなさい。

――『V4』の稼働を期待している読者に一言お願いします

泉　『V4』では、ギタリスト黒沢ダイスケがギタドラのコンポーザーとしてデビューします。ギターの腕前は、『V3』でデビューした千本松仁に負けず劣らずの超絶テクの持ち主です。すごいよ～！　みなさん期待していてください。また、システム曲は僕と千本松仁が担当します。初代のギターフリークスのようにハードなギター曲で統一する予定です。お馴染みのコンポーザーの曲も盛りだくさんの『V4』!!　みなさん楽しみにしていてください。

読者プレゼント



ピック
（泉 陸奥彦 愛用モデル）
&
サイン入り台紙



当日のサイン会でもらえたピック&サイン入り台紙を3名様にプレゼント。ご応募は60ページへ！



「GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD」

対応機種　：PlayStation 2
価格　　　：7,329円（税込）

絶賛発売中

フェイバリットキャラクターズⅡDX

[illegible]王者、[illegible]!?

1st	夏天	【147.5pts.】
2nd	彩葉	【142.9pts.】
3rd	緋浮美	【138.2pts.】
4th	ツガル	【115.2pts.】
5th	リリス	【78.3pts.】
6th	ナイア	【54.5pts.】
7th	セリカ	【50.7pts.】
8th	セム	【41.5pts.】
9th	[illegible]	【27.6pts.】
10th	[illegible]	【25.3pts.】

1st
夏天
147.5pts.

先月2位へと浮上した夏天がその人気を維持したまま今月も票を集め、連続首位を守ってきた彩葉をついに超えた！　しかしその差は見ての通り、3位の緋浮美も含めてまさに僅差中の僅差。来月の1位はだれになるのか、もはや予想できるレベルじゃない!?

投票者の声
[illegible]ワイイデスニャー（[illegible]）／やっぱりこの[illegible]カワイイ！（[illegible]）／[illegible]さもポイント（東京都　[illegible]）／「HAPPY SKY」[illegible]

フェイバリットナンバーズGD

[illegible]!?

1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【159.6pts.】
2nd	繚乱ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【95.7pts.】
3rd	CaptivAte～誓い～	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【85.1pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【74.5pts.】
5th	しっぽのロック	[illegible]ギャング	【58.5pts.】
6th	月光蝶	あさき	【42.6pts.】
7th	VENUS	Jeni Freeman	【39.9pts.】
8th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【37.2pts.】
9th	MODEL FT2	泉陸奥彦	【34.6pts.】
10th	赤い鈴	あさき	【31.9pts.】

1st
ヒマワリ　RIYU from BeForU
159.6pts.

「ヒマワリ」の連続首位は変わらずだが、「繚乱ヒットチャート」が一気に2位に浮上!!　「VENUS」や「MODEL FT2」も票を着実に集めており、『V3』新曲の活躍に今後も期待できそうだ。『V4』も発表され、新曲たちが上位を塗り変える未来が見えてきた!?

投票者の声
[illegible]くと元気になれます！（大阪府　TRANCER君）／明るいこの曲を聴くと、こっちの気分も明るくなります（[illegible]　羽清アユカさん）／ヒマワリは[illegible]（[illegible]）

フェイバリットナンバーズⅡDX

「Xepher」首位奪還!!　ボス曲も急浮上!?

1st	Xepher	Tatsh	【135.1pts.】
2nd	EDEN	TЁRRA	【121.6pts.】
3rd	waxing and wanding	青龍	【63.1pts.】
4th	DoLL	TЁRRA	【58.6pts.】
5th	嘆きの樹	金獅子	【54.1pts.】
6th	LOVE♥SHINE	小坂りゆ	【49.5pts.】
7th	華蝶風雪	白虎	【40.5pts.】
8th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【31.5pts.】
9th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	【29.3pts.】
10th	冥	Amuro vs Killer	【27.0pts.】

1st
Xepher　Tatsh
135.1pts.

連続首位記録は伊達ではなかったということか、ついに飛ぶ鳥を落とす勢いの「EDEN」を振り切って「Xepher」が首位に返り咲き!!　さらにCARDINAL GATEの各曲も人気が高まり、少しずつ上位にくい込んでいる。『GOLD』曲参入を待たずに、新たな波乱の種が!?

投票者の声
初めて聴いた時に心に響きました！（[illegible]）／マジ最高です。（北海道　スイート[illegible]）／ゲーセン行くたび[illegible]（[illegible]さん）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

　何が起こるか毎月予想もできない、常に揺れ動く白熱の人気投票「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」に、あなたもぜひその波紋を広げる一票を投じてみてください！
　「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX」では、夏天の久々の首位、王者「Xepher」の復活など、めまぐるしい逆転劇が展開中。『GOLD』参戦前から、すでに激動です！
　「フェイバリットナンバーズGD」では、ついに『V3』新曲がベスト3にくい込む快挙を見せました。そしてそんな時期に最新作『V4』も発表され、ますます上位争いは荒れてきそう!?
　投票は本誌アンケートハガキの、「自由欄」で行なってください。3部門の各1位～3位を選び、一度に投票できます。曲やキャラクターを選んだ理由や、応援メッセージなども書いてもらえるとうれしいです。今回も投票してくれた方だけが抽選対象になる、BEMANIグッズの特別抽選枠を用意して皆さんからの投票をお待ちしています！



今回は左で発売記念イベントを紹介した「GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD」を3名様にプレゼント！

リレーコラム　こなみっくす

第15回　NAOKI

　NAOKIです。どうもです。二回目の登場です。それゆえネタ切れです（爆）。
　てなわけは微妙なんですが……世は春ですよ。サクラ咲いてマス。ふと「桜」という曲を創った記憶がこの時期蘇ります。あっ、「GRADUATION～それぞれの明日～」ちゅう季節感ただよう曲も創りましたね。今となれば淡い想い出です。

　ところで皆さん、今年はBEMANI10周年って知ってます？　もう10年も経ったのか、と感じてしまう僕ですが、よくよく振り返れば、いろいろとそれなりに変化してるかな……。
　戻らない過去よりも、創っていける未来ということで、この先の時代の流れに乗って、新しい自分の歴史のページをめくろうと思ってます。
　昨今はアーティストプロデュースという立場で、主に自分を展開していましたが、これからは今までのスタンスとは異なる自分にもフォーカスして、十分に表現し切れていなかった部分をカタチにできればと考えてます。

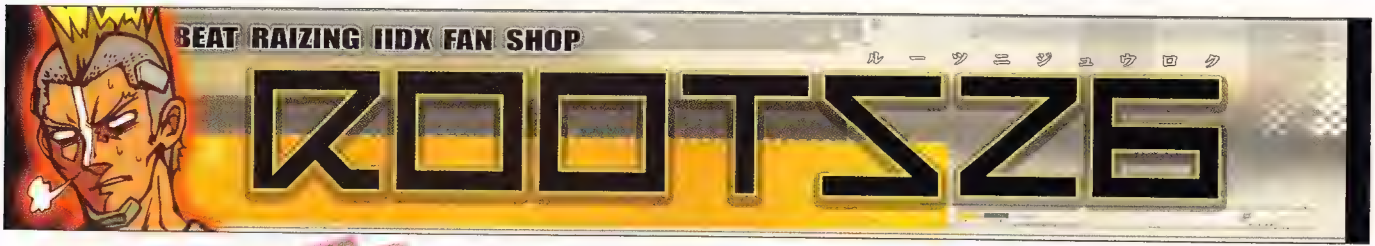
　話は変わりますが——、僕は今、アメリカで今年あたりに発売される予定のWii版のDDRの音楽を制作しています。かなり気合い入れてますっ!!
　最近J-POPを手掛けることが多かったんですが、今回は英語曲をメインにインストまでたっぷりと網羅してます。『DDR1st』～『4th』のころを思い返してしまう感じで、往年のファンには懐かしく、新しいファンには新鮮な内容になっていると思ってます。
　この先、もしかして日本でも遊んでもらえるようになれば、そのときはほんまヨロシクですっ！
　『桜が咲き誇り、舞い散るころ、EVφLUTIONが本格的に始動する』ということで、ここらでコラムを締めさせてもらいます。
　じゃぁ、次回のコラムはだれに頼もうかと……。
　次回見てのお楽しみっちゅうのはどうでしょうか??

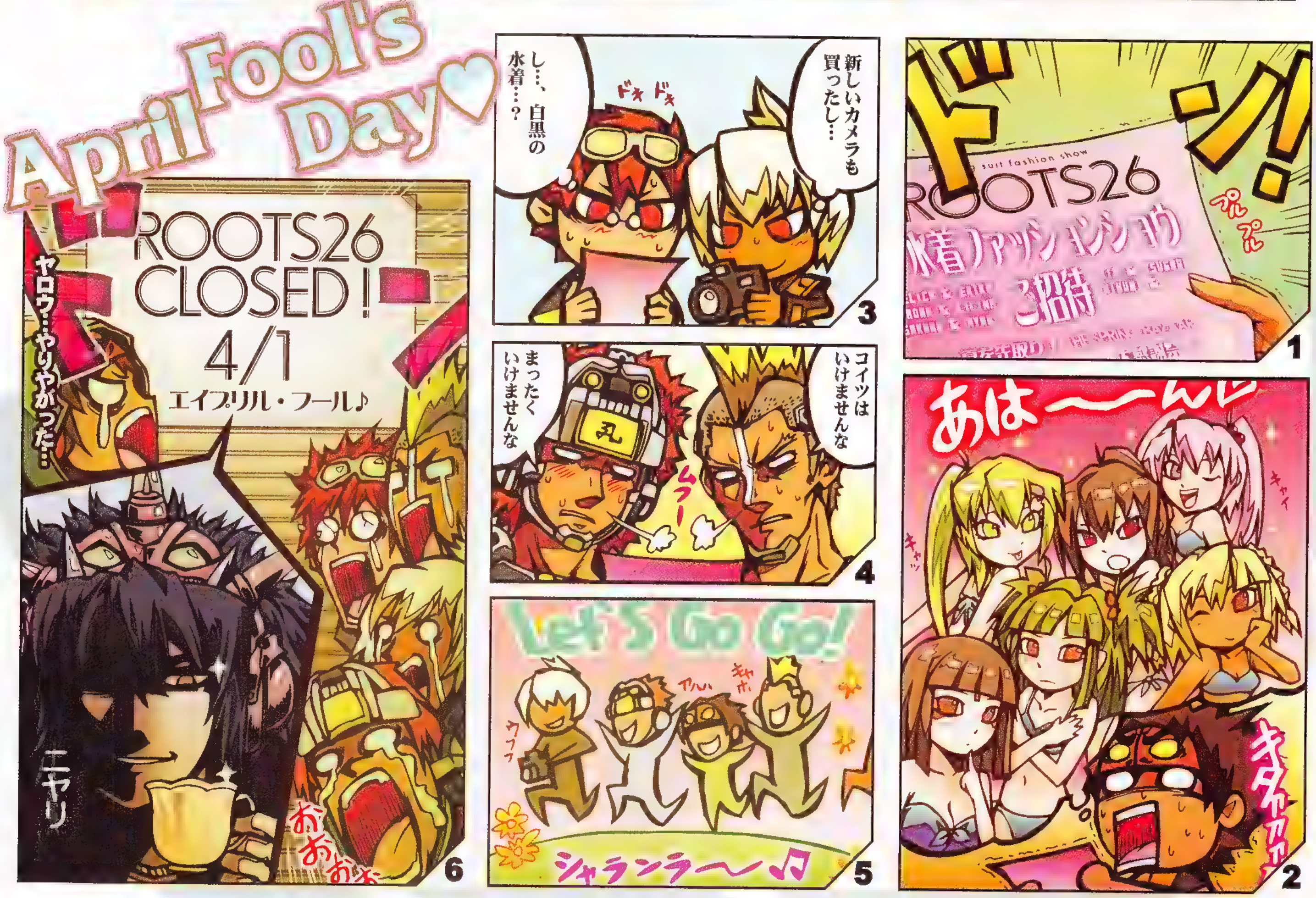
（NAOKI）



次回は……「アノ人」が登場!!

変わらないのは男心と春の空!?





キャラクターランキング TOP3



夏天「わぉ♪いちばん…なの？　なの!?」

彩葉「あぁっ！　ウ、ウチのTOP連続更新記録が!?」

緋浮美「ほほ…彩葉さん気が緩みすぎですわよ」



『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。彩葉の姉にして天敵。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。



『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。彩葉たちと高校が同じ。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『セリカ』
美大生。猫が苦手なのを克服中。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。スケベだけど天才児。

ⅡDXイラストギャラリー

変化の予感に満ちた、桜の季節がやってきました。当コーナーは随時イラスト募集中。まだ投稿したことが無い方も、ぜひご応募してみてくださいね。



（東京都　秋風たんぽさん）

「何だ……？　言いたいことがあるなら言いな」

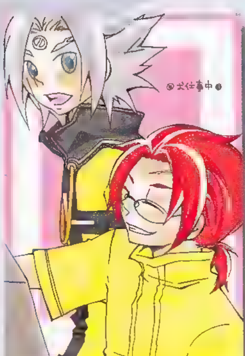
「いや別に（桜にはしゃぐ姿は以外に乙女よね）」



（大阪府　雅かけひとさん）

「きょ、今日こそはリベンジ!!」

「その意気込みや良し……かかって来なさい！」



（福岡県　15さん）

「（カタカタ……タンッ）YUZさん。終わりました。」

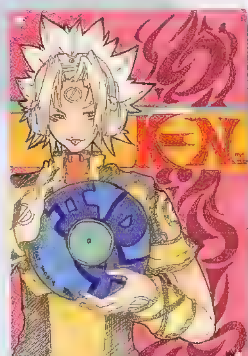
「お。んじゃゲーセン行って識でもからかいに行こか？」



（福岡県　海老谷 棗さん）

「フ……フフ。やっぱ背負わせちゃおうかな」

「……!?」



（静岡県　晴時時雨さん）

「お。珍しい。今日はケイナがDJ？」

「いや、セムさんに言われてバイト……」

「へ？　YUZさんとこで働いて…」

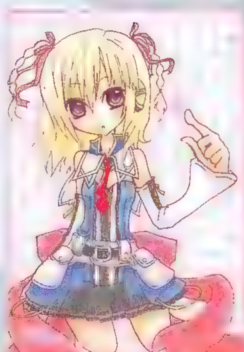
「ふ……（あぁ、薄給がつらい）」

「……やっぱり夏用。……ウン。似合う」

「わーい。ヒラヒラ♪ヒラヒラ～♪」

「こらソコー!?変な目で見るなーッ!!」

「ぐわッ!!」



（埼玉県　氷柱さん）



（大阪府　Re.さん）

「ははは。識。こっちだこっち～」

「ははは。待って下さいよ師匠～」

「何かこの二人ってさ……」

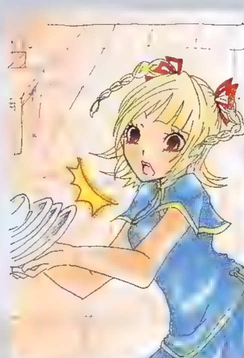
「わかる。何かね……」



（東京都　ZETA君）

「よし♪　それじゃ一番シアが歌いますデスにゃー」

「!?　えぇ？　演歌？」



（千葉県　蒼稀古龍さん）

「ちょっと、そんなに一度に持って大丈夫？」

「だーいじょぶ。だいじょぶ……ニャッ!?」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

トップランカー決定戦を振り返るスペシャル版!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求している当コーナー。今月はついに稼働した『beatmaniaⅡDX GOLD』を特集。後半では、今まで当コーナーに出てもらった決勝大会出場者たちを振り返ってみた。そのプレイの神髄を明日の糧としよう!

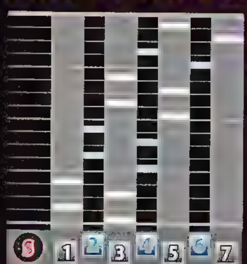
beatmaniaⅡDX 譜面の傾向から見る練習方法



どんな高難度譜面であっても、分解してみると実はいくつかの譜面パターンの複合になっていることがほとんどである。そこで、今回は基本となる3種類の譜面傾向とその攻略方法を、1048氏のコメントを交えて解説していこう。初級プレイヤーの皆さんは今後の練習方法の指針にしてほしい。また、中級プレイヤー諸君にとっても基本に立ち返る機会となるハズだ。

階段

「階段」とは、16分間隔でスキマ無く鍵盤が降り注ぐパターン。リズムへの意識こそが重要となる。



譜面例
"JIVE INTO THE NIGHT"
48小節目

! 階段は「入り」が大事

階段をたたく際は、指の配置を固定する必要はありません。階段がどの鍵盤から始まっているのかをしっかりと見て、どちらの手で、どの指からたたき始めるとその後の効率が良いか判断することが重要です。譜面例であれば、3131を左中指～左薬指と片手で処理しても、右人差し指→左手人差し指～と両手で交互に処理してもいいでしょう。

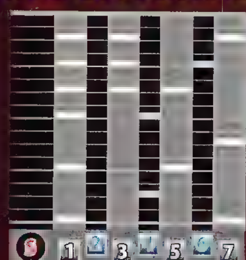
なお、二つの鍵盤の交互連打、いわゆるトリルも階段とほぼ変わらないパターンなのですが、こちらは鍵盤が2種類で見切りにくいせいか、たたく回数を間違えてしまう人が多いようです。どちらもそのほとんどが16分間隔なので、しっかりとリズムを意識しておき、オブジェの量や見た目に圧倒されないよう、落ち着いてたたいていきましょう。

段位別練習曲

段位	難度	曲名	アーティスト
初段	☆6	Foundation of our love	dj TAKA feat.ASAKO
2段	☆7	Monkey Dance	Y&Co.
5段	☆8	JIVE INTO THE	CYDNEY
6段	☆9	Colors (radio edit)	dj TAKA

同時押し

いくつかの鍵盤を同時にたたく、というのが同時押しだ。どうやって見るか、という意識がポイント。



譜面例
"LOVE SHINE"
17小節目

! 同時押しは横に見る

正規譜面であれば、たいていの場合バスドラムである1が同時押しに絡んできます。そこで、同時押しをたたく際は1を軸にリズムを合わせる、ということを意識しましょう。1拍、もしくは1小節ごとにリズムをリセットして次に望む、という点も重要です。同時押しのリズムをミスしてしまうと大幅なスコアロスにつながるため、スコアを狙う上でもこの意識は大切になってきます。

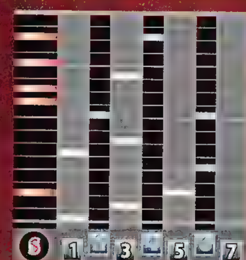
次に見切り方ですが、鍵盤部分を横に見る、という意識が重要です。縦に見てしまうと余分な鍵盤まで目に入ってしまうため、混乱しやすいのです。また、特に初心者のうちは押し方にごまかしが効かないので、同時押しのパターンごとに指配置をあらかじめ決めておくことが重要です。

段位別練習曲

段位	難度	曲名	アーティスト
初段	☆7	Under the Sky	南さやか(BeForU) with platoniX
3段	☆8	嘆きの樹	金獅子
4段	☆8	R5	tiger YAMATO with ultrabeatbox
5段	☆9	LOVE♥SHINE	小坂りゆ

スクラッチ

通称「皿」と呼ばれるスクラッチ。鍵盤とは取り方が違うせいもあり、初心者の関門となっている。



譜面例
"Spin the disc"
21小節目

! リズムを把握!

スクラッチ全般に対していえるのが、曲をしっかりと覚え、どこでスクラッチが登場するのかを把握しておくことです。鍵盤と違って押し引きの動作を強いられるため、突然出てきたスクラッチを処理するのは慣れていないと難しいのです。あらかじめ場所を予測してスクラッチに対応した指配置を作っておきたいところです。

また、譜面例のように鍵盤とスクラッチの複合譜面をたたく際に気を付けたいことは、各オブジェのリズムを完璧に把握しておくこと。どの鍵盤と同時押しなのか、どの鍵盤の間にスクラッチが入っているのかをちゃんと理解しておきたいですね。スクラッチであっても、鍵盤と同じく一定のリズムの上に登場していることを意識してほしいです。

段位別練習曲

段位	難度	曲名	アーティスト
3段	☆7	Spin the disc	good-cool
6段	☆9	Regulus	DJ.W
7段	☆10	Concertino in Blue	佐々木博史
8段	☆10	雪月花	Ryu☆

1048氏に聞く
段位認定モード七段、八段の対策

1048氏から「ⅡDX GOLD」におけるシングルの七段、八段のキーとなる楽曲の攻略ポイントを聞かせてもらった。なお、難しい譜面をたたきこなす際は、攻略方法を実践するだけではダメ。その楽曲のリズムパターンやメロディを体に覚えこませることが、何よりも重要なのだ。

七段(SP)

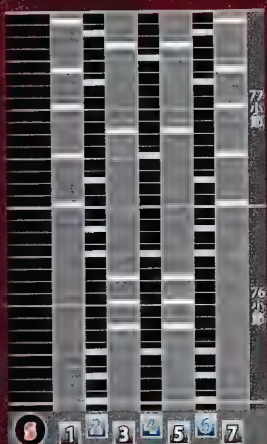
七段からは、左右対称譜面が特徴的な“rainbow rainbow”と、同時押しとスクラッチの混合や見切りにくい乱打地帯など全般的に難しい“THE SAFARI”を指南してもらった。

ジャンル	タイトル	アーティスト	難度
HAPPY HARDCORE	rainbow rainbow	Ryu☆	HYPER
PROGRESSIVE	Concertino in Blue	佐々木博史	HYPER
ELE POP	smile	miru_maki.gjw	HYPER
WORLD HOUSE	THE SAFARI	Lion Musashi	HYPER

rainbow rainbow

両手の指を同時に！

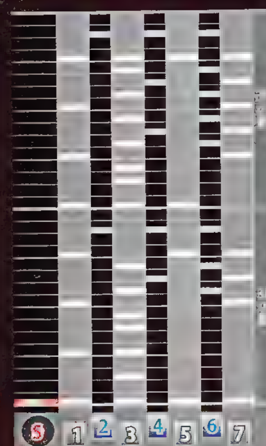
この楽曲でポイントとなるのは、後半の左右対称地帯です。ここでは左右の指がしっかりと動いているか、リズムに合わせて動かせているか、という点が重要となりますね。リズム自体は簡単なので、1に左薬指、2に左中指、3に左親指、5に右親指、6に右中指、7に右薬指と指配置を固定して望めば、ミスはかなり減少するはずです。次に意識すべきポイントは、4の処理とその後の動き。4をどちらの手で取るかをあらかじめ決めておき、4をたたいた後スムーズに固定配置へ移行する、ということを意識しておきたいですね。



THE SAFARI

譜面を左右に分解

この曲は最初から最後まで全体的に難しいのですが、今回は七段クリアの上で障害となる後半を解説します。譜面例の個所では、まず5のリズムを意識しながらタイミングを取り、右手での7676が入る瞬間にいったんリズムをリセット、7676の部分を軸にリズムを取っていく形が理想です。最初から左右の手の分担を決めておき、譜面密度に圧倒されないようにしておきましょう。この地帯は非常に難しいのですが、この後も同じパターンが繰り返されるので、覚えてしまえば終盤まで耐えるのは難しくないでしょう。



八段(SP)

最高段位である八段からは、縦連打の入り交じった“Scripted Connection⇒H mix”、スクラッチと交互連打の複合が難しい“gigadelic”について解説してもらった。

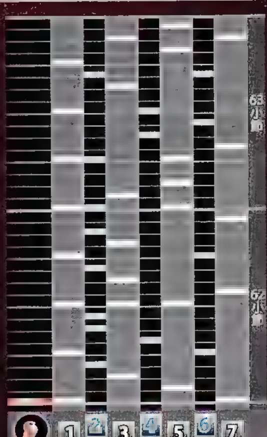
ジャンル	タイトル	アーティスト	難度
HARD HOUSE	雪月花	Ryu☆	HYPER
お江戸テクノ	1st Samurai	sampling masters MEGA	HYPER
TECHNO	Scripted Connection⇒H mix	DJ MURASAME	HYPER
NUSTYLE GABBA	gigadelic	teranoid feat.MC Natsack	HYPER

Scripted Connection⇒H mix

縦連打を覚えよう

この楽曲での難所は、ラストの62小節以降でしょう。まずは、それ以前よりも明らかに一段階難しくなるということを把握し、焦らずに突入できるようになりたいですね。たたく際に重要なのは、2の縦連打部分の場所を覚えておくこと。

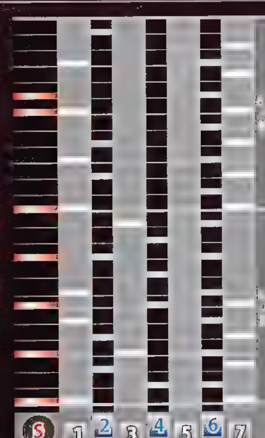
全体的にオブジェにスキマが無く、休憩地帯がほとんど無いこともあって、縦連打に無駄に力を使うと疲れやすいです。譜面が難解な分意識するのは難しいと思いますが、打鍵を崩れにくくするためにも、1のバスドラムを目安にリズムを取り続けるのが理想です。



gigadelic

三連符のリズム

まずはじめに、この曲は常に三連符である、ということをしっかりと認識しましょう。自分の場合は、頭の中で「ダダダ、ダダダ……」と繰り返し鳴らしてリズムを取っています。難所となる86小節以降は、プレイサイドによって大きく難度が変化します。1P側では4、6、7を右手で取りつつ、4分間隔のスクラッチを目安にリズムを合わせていきましょう。2P側では6、7、Sを右手で取りながら、7＋Sと6＋Sの部分でリズムを合わせると崩れにくいでしょう。幸い5が少ないので、右手はこれらの対応に終始できます。





トップランカー決定戦Archive登場プレイヤーたちに触れて

高みを目指すために必要なもの

1年近い連載の中でトップランカー決定戦出場者たちの言葉を聞いてきたライターが、そのプレイの本質に迫る！

beatmaniaⅡDX

必須オプションであるRANDOM最大の敵、"ハズレ"とその克服法を探る!!

Text：ハメコ。

「ハズレ」をたたきこなせ

トップランカー決定戦でもほぼすべてのプレイヤーが使っていたように、高スコアを狙うにはRANDOMオプションが必須となっているのが現状。

「正規譜面でたたき難い個所の配置が変わり、スコアを伸ばしやすくなる」という点がRANDOM全盛の背景にあるが、正規譜面よりもさらにたたき難い配置、通称「ハズレ譜面」が出現してしまうというデメリットも同時に抱えている。大会ではやり直しが効かないため、ハズレに苦しんで歩みを止めたプレイヤーも少なくなかった。



FINE*氏が見せたRANDOMでの安定したプレイは、まさに基礎能力の高さのたまもの。

さて、それではどうやって「ハズレ」を克服すればいいのか？　答えは単純。難しい譜面をRANDOMで何度も何度もプレイして、譜面認識能力（譜面の構造を見切る能力）とオブジェ処理能力（認識したオブジェをたたく能力）、そして譜面に対する知識を高めるしかないのだ。また、同じ楽曲を反復練習することで、「とある小節がどういう配置になりやすいか」という点がある程度分かるようになる。事前の譜面を見て「ハズレ方」に予測を付けられれば、対応もしやすくなるハズ。

基礎能力向上を胸に練習を重ねれば、「"Scripted Connection⇒"や"NO.13"にハズレは無い」と言い切るFINE*氏の視点に立てる日も遠くはない!!

決勝大会に出場していなかった 要注目プレイヤー

昔からの強豪プレイヤーたちが次々と引退したこと、家庭用の充実による練習環境の進化により、高い能力を持った若手が次々に現れたことから、ⅡDXシーンは世代交代の波にさらされており、同時に群雄割拠でもある面白い状況といえる。

群馬のえび氏、東京のHUYU氏、愛知の-25-氏、大阪のTOTORO氏の四人は基礎能力が非常に高く、得手不得手が少ない強豪。次に、新潟のEXIT氏は本業こそDPだが、SPも非常にうまく、その動向が気に掛かる。また、埼玉の*PRG*氏はスクラッチのうまさに定評アリ。ここに前回3位だった岩手のDOLCE.氏を加えたメンバーが、現在注目の若手プレイヤーと言われている。

pop'n music

振り返れば、順当ともいえる結果だったトップランカー決定戦。改めてその要因を探ってみましょう。

Text：赤男

スコアとコンボ数の関係

NET対戦モードを使用していたため、スコア能力に長けているだけでは勝利できないのがトップランカー決定戦の大きな特徴だった。相手の選んだ曲で点数が劣ってしまっても、各種ボーナスの加算点で大きく巻き返すことが可能だったからだ。

そこで重要になるのが、「BADを出さないこと」である。これは、突き詰めればコンボ数を伸ばすことにつながる。BADが0であるということは、フィーバークリアかつフルコンボであることと同義なのだ。つまり、点数も大事だが、今後は「コンボをつなぐ能力」が重要視されてくると思われる。かつては到底クリア不可能といわれていた難曲も、今ではフルコンボでクリアされる時代になっているのだ。

難曲や要所要所にある難しいポイントに対応していくためには、譜面を見切る力が必要。そのためには、当コーナーのインタビューでPOKO氏やY.S-Y氏が言っていたように、ひたすら反復練習することが一番の近道だ。ポイントは、ただ反復するだけではなく、たぬ@ケチ氏のように自分に合った方法やプレイスタイルでひたすら練習すること。指押しや手のひら押し、HI-SPEED選択など、しばらく自分に合ったスタイルを模索しつつプレイしてみていただきたい。

いくらうまい人を参考にしても、最終的には自分の肌で感じ取らなければいけないのだ。



決勝大会では、BADを出さず華麗にFinalRoundへ進出を決めた「Y.F」氏。スコア力とコンボ力を兼ね備えたプレイヤーが強いことが分かる。

決勝大会に出場していなかった 要注目プレイヤー

関東と関西の予選で、決勝大会に行ける実力を持った多くのプレイヤーをつぶし合ってしまった本シリーズ。私見ではあるが、トップランカー決定戦に出ていなかったプレイヤーを含め、実力あるプレイヤーたちを紹介していこう。

優勝したY.F氏にインターネットランキングの上位で争っているUMEPY氏、さびた@ねじ氏、TOBAX氏、F氏。この四人は低難度の曲から高難度の曲までさまざまな譜面において高得点を取れるオールラウンダー。ほかにはフルコン能力が高いYATH氏や、しおまる氏、うみのもずく氏なども強豪。関西のてつお氏などは、Y.F氏と同じくスコア力もあり、同時にコンボ力も高い注目選手だ。

もちろん、これらのプレイヤー以外にも強力なプレイヤーはたくさんいる。さらには、当コーナーを読んできていただいたキミの名前が、ここに並ぶことを願っています！

GuitarFreaks

正規譜面でのプレイだった「GFV2」。上達の秘けつとは……？

Text：赤男

まずは安定したプレイを！

どれほどうまいプレイヤーにとっても、難所は難所。高確率でコンボが切れてしまう。スコアを伸ばすにはいろいろな技術が必要であるが、コンボが切れると大きな点差が開いてしまうこのシリーズにおいて、もっとも重要なのは「安定感」だろう。普段つなげているところは、「確実に」、「毎回」、「正確に」つなぐということが、上達への近道なのだ。

決勝大会出場者たちの言葉に触れてきた筆者がオススメしたいのは、まずは「お気に入りの曲を極めてみる」ということ。KURIBOU氏のようにCMで聞いたことがあるから好きになったという理由で何度も練習したり、ILYA-STK氏のようにクリアできない曲を毎回最後に選曲するのもいいだろう。

基礎ができていれば、GFシリーズはさらなる楽しみを、高みを垣間見せてくれる。見ているプレイヤーを沸かすことを目標にしてもいいだろう。ワイリングなどのテクニックを突き詰めれば、さらにスコアは伸びる。

自分なりの目標を持ってプレイすることが自信につながり、それが巡りめぐって、君の「安定感あるプレイ」を生み出してくれるはずだ。



決勝大会で、見事に『HEAVEN'S COCKTAIL』をフルコンして見せたKURIBOU氏。こういう場で最大限に力を発揮することこそ「安定感」あっての業。

決勝大会に出場していなかった 要注目プレイヤー

『V3』のスコアランキングやBATTLE MODEのストーンランキングで名前を見ることができる関西のAK-RED氏や、SSランクで80連勝以上したという関東のLAS氏は注目株。ほかにもトップランカー決定戦出場者からも認められるKAGE氏など、決勝大会では見られなかった注目プレイヤーもいる。

BATTLE MODEのおかげで離れていても腕を競い合うことができるようになったため、「名前だけは知っている」というハイレベルなプレイヤーも多いはず。その実際のプレイを見られる日が来ることを、楽しみにしたい。

DrumMania

多種多様なプレイスタイルが見られた『DMV2』。自分に合ったプレイスタイルの確立こそ、さらなる技術向上への糸口になるのかもしれない。

Text：飛鳥

基本を極める

「オープン」と「クロス」という2種のたたき方がある本シリーズ。今回決勝大会へ出場したプレイヤーは全員がクロススタイルだったが、オープンスタイルでは上を目指せないというわけではない。

NAOP氏は「"クロススタイル＝美しいたたき方"ということではなく、オープンスタイルでも美しく見せられます」と取材の中で話してくれたこともあった。"初級者＝オープンスタイル"、"上級者＝クロススタイル"という構図が成り立ちやすいが、オープンスタイルをメインとする上級プレイヤーも数多くいる。要は各プレイスタイルのメリットとデメリットを把握し、その上で本シリーズ独特の「スティックを使ってパッドをしっかりたたく」という基本的な部分を確実に実行することが大事なのだ。確かにテクニック的な部分は上達に必要だが、それらは基本をしっかりこなしていけば自然と身に付くもの。何も考えずにプレイするのではなく、失敗したらその原因を考え、ひとつずつ排除していくという地道な努力の積み重ねが必要なのだ。

ぜひ、今まで当コーナーに登場していただいた各プレイヤーの記事をもう一度読み直し、さらなる高みを目指してほしい。

決勝大会に出場していなかった　要注目プレイヤー

関東圏で要注目なのは、『V3』スキルランキングやBATTLE MODEで上位にいるSAYCHOBI氏。前作『V2』でもスキルランキングでは上位の成績を残しているプレイヤーだ。E.S.T.氏も同じくランキング上位に君臨しており、トップランカー決定戦では惜しくも予選大会で敗退。決勝大会でそのプレイを見ることは叶わなかったが気になるところだ。

関西では、HO4-KETI氏が注目を集めているプレイヤー。スコアランキングなどで見られるように、実力十分の強豪だ。そのほかにも、超難関曲「DAY DREAM」(EXT)をフルコンボしたといわれているクロ氏など、まだ全国にはいろいろなすご腕プレイヤーがいる。さまざまな地域でのさらなる盛り上がりによって、多くの要注目プレイヤーが出現することを期待したい。



すべての「基本」がどのプレイヤーよりもハイレベルな域で昇華されていたBEATDOWN氏。優勝は必然だった!?

BEMANI研究コラム

大会を振り返って

Text：ハメヨ

芸術的なプレイに目と耳を任せることの楽しさ、プレイヤーたちが織り成すドラマ、そしてスターの出現や引退……。第1回トップランカー決定戦は、各BEMANIシリーズの重要なシーンやゲームの持つポテンシャルを僕たちに分かりやすい形で提示してくれた。

そんなワケで第2回に期待が掛かるのは必然。筆者自身も具体的な話を今か今かと待ち望んでいるのだ。次は『ⅡDX』にDP部門や片手部門があったらいいなとか、『GF』&『DM』のセッション部門で3人チーム戦も面白そうだよね、という具合に妄想したりもして。参加者の間口が広がってくれれば、その分面白いことが起こる可能性も増えるだろう。君だってもう一度、「我々クラス」の台頭、FINE*衝撃の引退宣言みたいなハプニングに立ち会いたいとは思わないか？

そして、一番の気がかりは新たなるスターの出現だ。プレイヤー年齢の低下と練習環境の進化で、若手の強豪プレイヤーが続々と頭角を表しているこの状況。真なる決着の舞台は、第2回トップランカー決定戦のほかには無い。そんな期待を胸に、続報を待とう。



全ビーマニストを熱狂させたトップランカー決定戦。プレイヤー諸君よ!! 第2回へと思いを馳せ、日々指や足を鍛えるべし!!

激動の予選を、全力で駆け抜けろ!

闘劇'07

SUPER BATTLE OPERA

THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

スケジュールをチェックして予選にGO!!

いよいよ始まった闘劇'07予選。3月末～4月分の予選スケジュールを掲載した。遠征していざや登らん強豪の待つ闘いの舞台へ、ホームゲーセンにて強豪たちを迎え撃つのもいいだろう。一番に通過するのは君だ!!



※各予選の参加方法については、お店でご確認いただくか、掲載の店舗電話番号から担当者にご連絡ください。ゲームのバージョンアップなど、発表内容からの変更など不測の事態に備えましては、オフィシャルホームページ（http://www.tougeki.com/）でも随時更新していきますので、そちらも合わせてご覧ください。また、闘劇魂Vol.5（4月3日発売）では全店マップ付きでご案内しています。

【大会概要】

【協力】

SOUL CALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION　シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
関東エリア	千葉県	74	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	4月7日
	群馬県	43	プラボ 太田店	0276-22-7500	山口	4月28日
	埼玉県	49	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	4月29日
東京エリア	東京都	123	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	4月8日
		120	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	4月15日
近畿エリア	大阪府	213	チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本	4月15日
		206	GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	4月21日

THE KING OF FIGHTERS '98　シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
	福島県	21	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	4月30日
関東エリア	茨城県	31	コスモランド	0299-84-1991	村岡	4月14日
		29	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	4月28日
東京エリア	東京都	119	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	4月8日
近畿エリア	大阪府	214	チャレンジャー 追手門店	072-643-4444	加藤	4月15日
		211	ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	市道	4月22日
中部エリア	愛知県	176	GAME SKY	052-201-6496	中島	4月21日
中国・四国エリア	広島県	252	ブラックジャック 安古市店	082-876-0628	小田	4月14日
九州・沖縄エリア	福岡県	274	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	4月29日

HYPER STREET FIGHTER Ⅱ　タッグ戦 2on2

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	3	GAME41	011-751-9772	佐藤	4月30日
関東エリア	埼玉県	63	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	4月21日
	栃木県	37	つるまき	028-634-2839	北条	4月28日
東京エリア	東京都	117	プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部	4月14日
近畿エリア	大阪府	224	プレイスポットUFO（長瀬UFO）	06-6721-9898	塚本	4月8日
	京都府	197	GAME'S DRAGON	075-822-3017	新庄	4月22日
	愛知県	187	プレイハード50 春日井店	0568-52-8240	宇田	4月29日

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE　チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	3	GAME41	011-751-9772	佐藤	4月15日
関東エリア	神奈川県	88	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	4月1日
	茨城県	24	ゲームパドック＋1 古河店	0280-98-5161	加藤	4月7日
	埼玉県	63	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	4月29日
東京エリア	東京都	122	ファンファクトリー中村橋	03-3998-4020	長嶋	3月31日
		118	池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	望月	4月22日
近畿エリア	大阪府	206	GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	4月14日
中部エリア	福井県	153	ジョイランド 江守店	0776-33-1900	宇野	4月28日
	大分県	285	J BO⊙WY	0977-67-6209	武中	4月21日
	福岡県	272	モンキーハウス本館	092-843-5671	柴田	4月8日

Virtua Fighter 5

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	北海道	8	スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	A-1	4月14日	
		4	パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-1	4月21日	エリア決勝開催店
関東エリア	栃木県	39	GAME PANIC 佐野	0283-27-1829	川名	B-1	4月1日	
	群馬県	43	プラボ 太田店	0276-22-7500	山口	B-1	4月7日	
	茨城県	25	セガ ワールド 下館	0296-28-7579	小谷	B-1	4月8日	
	栃木県	36	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4月15日	エリア決勝開催店
	埼玉県	56	ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-4	4月29日	
		57	セガ ワールド 飯能	0429-72-6989	積田	B-4	4月30日	
	千葉県	72	チャリオット 船橋店	0474-29-0406	石川	B-8	4月7日	
	神奈川県	92	プレイシティキャロット 伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-8	3月31日	
		97	POWER STICK	0467-43-3034	塚本	B-8	4月8日	
		89	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-8	4月14日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	104	東京レジャーランド 小岩店	03-5668-8411	酒井	C-1	4月7日	
		103	ゲームプラザGAO 北千住店	03-3870-0381	畠山	C-1	4月21日	
		106	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-1	4月22日	エリア決勝開催店
		126	池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-2	4月30日	
	新潟県	138	新潟ポビー	025-286-0763	宮川	D-1	4月7日	
		135	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口・佐藤	D-1	4月14日	
		140	プレイハウス エリナ	0256-82-4541	小川	D-1	4月21日	エリア決勝開催店
	静岡県	166	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-2	4月22日	
	長野県	157	パロ 佐久店	0267-68-5248	小澤	D-2	4月28日	
	山梨県	154	ゲームパニック甲府	055-231-0829	栩澤	D-2	4月30日	
近畿エリア	京都府	199	スターダスト	075-502-5765	嶋田	E-1	4月14日	
		204	西院コットンクラブ	075-595-1136	嶋田	E-1	4月15日	
	滋賀県	194	アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	4月21日	
		195	アミューズメントジャングル 瀬田店	077-543-7040	原田	E-1	4月28日	エリア決勝開催店
	大阪府	209	ゲームプラザ ソフテム	06-6977-5566	谷村	E-2	4月22日	
		223	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-2	4月29日	
	広島県	249	アミューズメント ビートル2	0824-62-5504	藤田	F-3	4月21日	
		248	アミパラキャッスル	084-925-8867	福村	F-3	4月28日	
		256	アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-3	4月30日	
		253	フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-4	4月14日	
		252	ブラックジャック 安古市店	082-876-0628	小田	F-4	[illegible]	[illegible]
	山口県	260	カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-4	4月7日	
		257	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	F-4	4月8日	
	佐賀県	278	フェスタ 佐賀本庄店	0952-41-4820	粟屋	G-1	4月29日	
		277	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	浅野	G-1	4月30日	
	福岡県	276	AMUSEMENT JAM	0944-53-0077	村田	G-2	4月7日	
	熊本県	281	フェスタ東バイパス	096-387-5539	寺崎	G-2	4月14日	
	宮崎県	286	アーバンスクエア バイパス店	0985-51-3252	児玉	G-2	4月21日	
	鹿児島県	289	クラブ セガ 天文館	099-224-6851	山口	G-2	[illegible]	

鉄拳5 DARK RESURRECTION

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	青森県	9	プラボ 青森店	017-782-8022	木立	A-2	4月21日	
	福島県	20	G3ポロス 原町店	0244-25-3522	夏樫	A-2	4月22日	
	宮城県	14	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	高木	A-2	4月29日	
		11	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武	A-2	4月30日	エリア決勝開催店
関東エリア	栃木県	36	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4月8日	
		35	シーサイドリゾート アミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-1	4月14日	
		38	プラボ 宇都宮店	028-638-5011	内藤	B-1	4月22日	
	茨城県	28	ナムコランド 水戸店	029-241-3444	日向	B-1	4月15日	
		25	セガ ワールド 下館	0296-28-7579	小谷	B-1	4月21日	
		23	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-1	4月28日	
		29	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	B-1	4月29日	エリア決勝開催店
	群馬県	43	プラボ 太田店	0276-22-7500	山口	B-2	4月22日	
		45	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	B-2	4月28日	
	埼玉県	47	デイトナIII 蕨店	048-269-8119	有賀	B-3	4月1日	
		56	ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-2	4月21日	
		53	ナムコランド 越谷店	048-960-2021	川田・荒井	B-3	4月8日	
		50	ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-3	4月14日	
		52	Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-3	4月15日	
	千葉県	70	ゲームエース 南八幡	047-379-2861	村山	B-3	4月7日	
		76	クラブ セガ 柏	04-7164-0866	竹内	B-3	4月21日	エリア決勝開催店
中部エリア	新潟県	137	アミューズメントスクエア チャンス笹口店	025-240-3831	立川	D-1	4月15日	
		136	チャンス上越店	025-544-5376	笠原	D-1	4月21日	
		141	チャンス 新発田店	0254-21-0383	大晃	D-1	4月28日	
		138	新潟ポビー	025-286-0763	宮川	D-1	4月29日	エリア決勝開催店
	長野県	157	パロ 佐久店	0267-68-5248	小澤	D-1	4月14日	
		156	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	D-1	4月22日	
	大阪府	208	キャンディウエスタン 三国店	06-6399-6404	下田	E-2	4月21日	
		206	GAME SPACE VEGAS	06-6351-2889	濱田	E-2	4月28日	
	奈良県	234	アミューズメントCUE 奈良三条店	0742-25-5115	竹内	E-2	4月22日	
	和歌山県	236	ピタゴラス	073-451-4161	長尾	E-2	4月29日	
	鳥取県	240	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	4月7日	
		238	プラボ 鳥取店	0857-53-6855	徳中	F-1	4月14日	
	岡山県	244	アミパラ テクノランド	086-255-5612	山本	F-1	4月8日	
		246	ゲームセンターハッカー	086-244-8338	三好	F-1	4月15日	
	香川県	263	戦	087-843-2788	伊藤	F-1	[illegible]	[illegible]
	山口県	260	カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-3	4月21日	
	広島県	253	フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-3	4月22日	
		256	アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-3	4月28日	
		250	ナムコプリッズ 広島店	082-222-8072	仲渡	F-3	[illegible]	[illegible]

アルカナハート

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	秋田県	15	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	鳥潟	A-3	4月14日	
	岩手県	10	ハイテク セガ 盛岡	019-623-2562	望月	A-3	4月15日	エリア決勝開催店
	福島県	19	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川	A-6	4月28日	エリア決勝開催店
関東エリア	茨城県	27	鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月21日	
		29	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	橋本	B-1	4月22日	
		32	プレビジョイカム 石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4月28日	エリア決勝開催店
	神奈川県	93	アミューズメントパーク ジアス 上大岡店	045-847-4780	北崎	B-11	4月22日	
		88	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-11	4月29日	エリア決勝開催店
	栃木県	35	シーサイドリゾート アミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-2	4月30日	
	千葉県	72	チャリオット 船橋店	0474-29-0406	石川	B-8	4月14日	
		73	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-8	4月15日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	115	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-7	4月8日	
		99	トライアミューズメントタワー	03-5295-2345	桐生	C-7	4月14日	
		101	東京レジャーランド 秋葉原店	03-5298-1360	小林	C-7	4月21日	エリア決勝開催店
		129	アミューズメントスペースUFO 八王子店	042-627-8188	金井	C-9	4月21日	
		130	ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-9	4月22日	エリア決勝開催店
中部エリア	石川県	147	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	4月28日	
		146	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口	D-2	[illegible]	エリア決勝開催店
	福井県	153	ジョイランド 江守店	0776-33-1900	宇野	D-2	4月29日	
	山梨県	154	ゲームパニック甲府	055-231-0829	栩澤	D-3	4月21日	
		155	ゲームパニック石和	055-261-8295	岡田	D-3	4月22日	
	長野県	156	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	D-3	[illegible]	[illegible]
	愛知県	173	ゲームBOXQ2	052-452-0920	伊藤	D-7	[illegible]	[illegible]
		190	PLAY SEVEN	0586-46-7228	橋本	D-9	4月28日	
		189	ゲームクラブ ぽっぷ II	0586-24-6333	青木	D-9	4月29日	エリア決勝開催店
近畿エリア	京都府	204	西院コットンクラブ	075-595-1136	嶋田	E-2	4月22日	
		199	スターダスト	075-502-5765	嶋田	E-2	4月29日	
		198	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	E-2	4月30日	エリア決勝開催店
		197	GAME'S DRAGON	075-822-3017	新庄	E-3	4月15日	
		202	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-3	4月21日	エリア決勝開催店
	大阪府	226	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-8	4月30日	
	広島県	255	西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	F-2	4月29日	
	鹿児島県	289	クラブ セガ 天文館	099-224-6851	山口	G-4	4月29日	
		288	プレイランド フェニックス	099-253-4062	横村	G-4		
	沖縄県	292	夢咲創庫	080-3972-4356	下地	G-5		

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
関東エリア	茨城県	27	鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月14日	
		32	プレビジョイカム 石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4月15日	
		23	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-1	4月21日	
		31	コスモランド	0299-84-1991	村岡	B-1	4月22日	エリア決勝開催店
		22	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-3	4月30日	
	神奈川県	96	パームトップス	046-223-7157	鄭	B-6	3月31日	
		95	イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-6	4月1日	
		91	ゲームシティ 相模原店	042-786-1617	大野	B-6	4月7日	
		87	プレイランドパルス	044-855-9100	小竹	B-6	4月8日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	100	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-1	4月29日	
		106	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-1	4月30日	
		132	セントラルCLS 聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	C-2	4月14日	
		129	アミューズメントスペースUFO 八王子店	042-627-8188	金井	C-2	4月15日	
東京エリア	東京都	111	TRF@メイドゲーセン	03-3389-7166	湯田	C-2	4月21日	
		112	プラボ 中野店	03-5380-5442	山口	C-2	4月22日	エリア決勝開催店
中部エリア	岐阜県	161	ADXマミー 笠松店	058-387-8456	高井	D-3	4月22日	
		163	ADXマミー 美濃加茂店	0574-27-5911	井上	D-3	4月27日	
		160	ファンタジアン 精華店	058-253-8020	足立	D-3	4月28日	エリア決勝開催店
	愛知県	184	サムソン 常滑店	0569-36-3066	吉田	D-5	4月29日	
		173	ゲームBOXQ2	052-452-0920	伊藤	D-6	3月31日	
		172	アーケードゲームカレッジII	052-503-1567	蜷川	D-6	4月8日	エリア決勝開催店
	三重県	193	セガ ワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田	D-6	4月1日	
		191	セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡	D-6	4月7日	
近畿	大阪府	214	チャレンジャー 追手門店	072-643-4444	加藤	E-3	4月29日	
	鳥取県	239	アミパラ 鳥取店	0857-38-3283	鍵谷	F-1	4月7日	
		240	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	4月14日	
	岡山県	245	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	田尻	F-1	[illegible]	[illegible]
		247	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-1	4月8日	

GUILTY GEAR XX Λ CORE

エリア	都道府県	店舗No.	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
	北海道	7	旭川スガイアミューズメントファクトリー	0166-24-5077	村田	A-1	4月21日	
		6	パロ 札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	4月22日	
		4	パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-1	4月28日	
		5	MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	A-1	4月29日	
関東エリア	茨城県	23	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-1	4月13日	
		26	プレイステージ ウイン	029-302-3422	永山	B-1	4月14日	
	千葉県	77	メッセ102四街道	043-424-6070	槇	B-1	4月15日	
	茨城県	30	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	029-274-4124	千葉	B-1	4月21日	
		22	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-1	4月22日	
		25	セガ ワールド 下館	0296-28-7579	小谷	B-1	4月28日	
		32	プレビジョイカム 石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4月29日	
		27	鯨戦アイアイ	029-302-0881	杉山	B-1	4月30日	エリア決勝開催店
	埼玉県	64	セガ ワールド 本庄	0495-22-1836	浅見	B-4	4月21日	
		59	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	鈴島	B-4	4月22日	
		60	熊谷 ナムコランド	048-527-3675	大井	B-4	4月28日	
		56	ゲーム ニューコング	049-267-2266	有賀	B-4	4月30日	
	神奈川県	89	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-6	3月31日	
		87	プレイランドパルス	044-855-9100	小竹	B-6	4月1日	
		88	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-6	4月8日	
		85	タイトーステーション 溝の口	044-844-7252	内田	B-6	4月15日	
		86	テクモピア 向ヶ丘遊園店	044-900-8701	羽石	B-6	4月21日	
		97	POWER STICK	0467-43-3034	塚本	B-6	4月22日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	114	荻窪GAME－EXC	03-5397-9551	長山	C-2	4月15日	
		106	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-2	4月21日	
		120	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-2	4月22日	
		115	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-2	4月29日	
	新潟県	136	チャンス上越店	025-544-5376	笠原	D-1	4月28日	
		141	チャンス 新発田店	0254-21-0383	大晃	D-1	4月29日	
中部エリア	福井県	152	ジョイランド 鯖江店	0778-53-1900	上田	D-2	4月1日	
	石川県	145	コスモパーク タテマチ店	076-234-1181	桧山	D-2	4月8日	
		148	コスモパーク 白山店	076-276-6336	畠中	D-2	4月15日	
		147	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	4月21日	エリア決勝開催店
	富山県	143	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	D-2	4月14日	
	三重県	192	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	D-5	4月8日	
		193	セガ ワールド ナツミ	0595-64-7588	辻田	D-5	4月14日	
		191	セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡	D-5	4月29日	エリア決勝開催店
	愛知県	178	コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-5	4月15日	
		190	PLAY SEVEN	0586-46-7228	橋本	D-5	4月21日	
		180	サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-5	4月22日	
近畿エリア	兵庫県	231	プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-3	4月22日	
	大阪府	207	チャレンジャー アババ 天神橋店	06-6357-6677	三好	E-3	4月21日	
		210	アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-3	4月28日	
		212	キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西	E-3	4月29日	
		208	キャンディウエスタン 三国店	06-6399-6404	下田	E-3	4月30日	
		226	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-4	4月22日	
		205	KO-HATSU（コーハツ）	06-6352-3007	松井	E-4	4月29日	
		225	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-4	4月30日	エリア決勝開催店
	奈良県	234	アミューズメントCUE 奈良三条店	0742-25-5115	竹内	E-4	4月15日	
		233	キャノンショット	0742-35-3208	山本	E-4	4月21日	
	和歌山県	235	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-4	4月28日	
	山口県	260	カッタの湯	0836-37-2626	向井	F-2	3月31日	
		259	プールイン エイト	083-921-2760	山中	F-2	4月1日	
		257	gamespot SPEED	0834-36-2828	梅田	F-2	4月7日	
		258	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	F-2	4月14日	
	広島県	255	西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	F-2	4月8日	
		256	アミパラここじゃ店	082-424-4747	加藤	F-2	[illegible]	[illegible]
	沖縄県	292	夢咲創庫	080-3972-4356	下地	G-3	4月14日	
		293	アミューズ ジョイ BOX	098-886-9429	長北	G-3		

すべては至高の一打のために！極みを目指すシリーズ第六作!!

麻雀格闘倶楽部 MAH-JONG FIGHT CLUB® 6

日本プロ麻雀連盟公認

マージャンファイトクラブ6

ゲーセンにネットワーク対戦麻雀の嵐を呼んだ『麻雀格闘倶楽部』シリーズも、ついに六作目！　進化し続けるその内容を、今回もいち早く分析するぞ！

Text: カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部6（マージャンファイトクラブ6）
- ■メーカー　：KONAMI
- ■ジャンル　：オンライン対戦麻雀
- ■操作方法　：タッチパネル
- ■発売日　：2007年4月稼働予定
- ■使用基板　：—

店内すべての有段者にチャンスが!!

ドラゴンJACKPOTでメーター大量増加を狙え!!

新たな店内イベントの一環として、『6』では「ドラゴンJACKPOT」（以下DJ）システムが導入される！　これは有段者で所属店舗を持つプレイヤーならだれでも参加でき、大量にドラゴンポイントを獲得できるシステムなのだ。

ドラゴンJACKPOT出現!!



メダルゲームのジャックポットのような大当たりの快感が、初段の人でも味わえるのだ！

1,000,000DB（ドラゴンポイント）で 店内イベント発生!!

店内のプレイヤーが和了するたびに、店舗に「ドラゴンポイント」が蓄積されていく。このポイントが100万を超えた瞬間、DJチャンスとなりイベントが発生する！



イベント中は対局でオーブを得た時に、同じ数の「DJチャンスオーブ」を獲得できる。このオーブを集めることのみが、DJの獲得条件だ！

DJチャンスオーブを三つ集めて ジャックポット獲得！

DJチャンスオーブを店内で一番早く、三つ集めたプレイヤーがジャックポットを獲得！　純粋に早い者勝ちとなるため、これはもう毎日ポイントのたまり具合をチェックしに来るしかない!?



DJを獲得できるのは、店内でただ一人！　ド派手な演出とともに、獲得プレイヤーにすべてのドラゴンポイントが与えられる。

ドラゴンポイントがすべてドラゴンメーターに!?



獲得したドラゴンポイントは、そのままの数値でドラゴンメーターに加算される。つまり100万以上のポイントが、一気に加算されるのだ!!　最低でも勝星五つになるわけで……美味しすぎる！

新たに11名ものプロ雀士が参戦!!

『6』では、日本プロ麻雀連盟から新たなプロ雀士が11名参戦！　右で紹介している三名はもちろん、強者ぞろいだ。今回は将来の麻雀界を背負って立つであろう、新世代の天才雀士たちが集結している。その勢いに乗ったら止まらないエネルギッシュな打ち筋に、どう抵抗していくべきか……今から彼らの打ち方を研究して、対策を立てておくのもアリ!?

新たな強豪がプレイヤーを迎え撃つ!!

仁平 宣明



AIリーグに昇格した年に、鳳凰位決定戦で準優勝。[illegible]に体勢差を読む[illegible]

望月 雅継



若き静岡の連盟支部長にして、超攻撃型雀士。見る者すべてが感動する手役作りに注目！

桑原 恵子



[illegible]の一人、「雀姫けい」。和了への情熱が生む踏み込みの良さが光る！

新たに参戦するプロ雀士	
名前	好きな手役
仁平 宣明	[illegible]
望月 雅継	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ついに「競技」の時が来た！

新ゲームモード 麻雀格闘倶楽部 競技ルール卓

『6』では新たなゲームモード「麻雀格闘倶楽部 競技ルール卓」が追加される。このモードでは日本プロ麻雀連盟公認の「麻雀格闘倶楽部 競技ルール」を採用している。そのため、普段とは違い大得点は狙いづらく、手役を慎重かつ素早く作る、ストイックな実力が問われるぞ。

注目!! 一位はオーブが二個!?

この新モードでは「全国半荘リーグ」と同じく、四位の人から一位の人にオーブが二個、三位から二位には一個移動する。オーブを稼ぎたい人にも格好の場となるわけだが、ルールの違いには十分注意してほしい。特に普段「裏」や「赤」に頼りすぎている人には、相当厳しい!?

競技ルール卓　順位点

	一位	二位	三位	四位
一人プラス	12,000	-1,000	-3,000	-8,000
二人プラス	8,000	4,000	-4,000	-8,000
三人プラス	8,000	3,000	1,000	-12,000
四人同点	8,000	4,000	-4,000	-8,000



これぞ日本プロ麻雀連盟が提唱する、競技麻雀。ストイックに戦いたい、硬派な人にオススメだ！

「競技ルール卓」対局ルール一覧

四人打ち対局と共通のルール

- 食いタン、後付けあり
- 食いかえなし（鳴いた同順内）
- ダブロン、トリプルロンあり
- 供託は上がり時に獲得。ダブロン以上は、上家取り
- パオ（責任払い）あり（大三元、大四喜、四槓子に適用）
- 親の上がりで連荘
- 九種九牌は親の連荘
- オーラスの親の上がりやめあり（親がトップになった時点で自動的に終了）
- ぶっとびあり（持ち点が0点以下で終了）
- 人和は役満
- 1,000点未満は立直をかけられない（立直をかけて0点の状態で流局し四人テンパイの場合、ぶっとび）
- 上がり牌のない立直はかけられない

競技ルール卓独自のルール

- 半荘戦30,000点スタート
- 裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラなし
- 赤ドラなし
- 四家立直、四風連打、四槓流れは親の連荘
- 流し満貫なし
- 一発なし

クラブシステムにも新要素！

クラブリーグを追加!!

店舗の名を全国に知らしめる「クラブシステム」に、新要素として「クラブリーグ」を追加！　クラブリーグでは、月間のクラブスコアにより店舗が「格付け」されるようになり、店内称号を持つプレイヤーには店舗の格付けに応じた特典が与えられるぞ。

DJPも含め、店舗内のプレイヤー同士の協力や競争がさらに加速しそうな『6』。所属店舗で腰を落ち着けて、ひたすらやり込んでいこう！

「e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト」を活用せよ!!

KONAMI IDを持っている人ならだれでも利用可能なe-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト。ここでは「5」の個人戦績を閲覧できるほか、PASSを紛失した時に役立つ「データ引継ぎ」も利用できるのだ。もちろん「6」でも個人戦績を閲覧可能。筐体と同じ画面で、PCで戦績をじっくり分析しよう！

e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト　URL
http://www.ea-pass.konami.jp



今夏、筐体が生まれ変わる!?



左の筐体写真を見て、「おや？」と思えた人は実に鋭い！　この写真の筐体は、今夏から登場予定の新バージョンなのだ。ワイドになってより臨場感が増した画面のほかにも、何か新たな機能は追加されるのか？　続報を期待して待て!!



上はおなじみの、現在稼働している筐体。左の新しい筐体は夏に登場予定だ。近くのゲームセンターで見かけたら、ぜひ遊んでみてほしい！

新アイテム＆新コースを紹介!!

MARIO KART ARCADE GP 2
マリオカート アーケードグランプリ

だれでも気軽に遊べるのに、内容はかなり本格派！　初心者から上級者まで、幅広い層から人気を集めている『マリオカート アーケードグランプリ』の続編『2』がいよいよ稼働となる。今回は『2』から登場する新アイテムと新コースを、いち早く紹介しよう！

マリオカート アーケードグランプリ 2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ボタン＋カード
■発　売　日：2007年3月稼働（稼働中）
■使用基板：トライフォース

Text: カイゼルちくわ



これから始める人のために！
マリオカート アーケードグランプリってどんなゲーム？

ドライブゲームと聞くと、ギアチェンジやコーナリングなど、テクニックが必要そうでどうも苦手……なんて人は多いはず。だが『マリオカート アーケードグランプリ』は基本的にはハンドルとペダルだけで、初プレイの人でも楽しめる親切設計になっているのだ。さらにコース内で手に入るアイテムを使った対戦要素はかなり熱い！　相手を邪魔するものから自分のカートをパワーアップするものまで、数多くのアイテムがレースを面白くしてくれる。友達と対戦すれば、盛り上がること間違い無し！





難しい操作は一切無し！　さらにアイテムやカートは、レース結果や集めた「マリオコイン」の枚数でどんどん増える。カード一枚で全キャラクターで遊べる上、アイテムもすべてコレクションできるぞ。

変わり種ばかりの新アイテム！

『2』から登場した新キャラクター二人の専用アイテムに加え、レースで勝つと手に入る新アイテムを紹介！　これらを加え、アイテム総数はなんと100以上になっているぞ！

ワルイージ専用 スペシャルアイテム

アイテム	種類	説明
ひげミサイル	ミサイル	相手に向かって投げつける、オーソドックスなタイプの攻撃アイテム。秘密の操作方法で、前後に投げ分けることができるらしい!?
スパナ	その他	使うとワルイージがスパナを手にして、ぶんぶんと振り回しながら走り出すアイテム。もちろん当たった相手はフラフラに！
ウニボー	その他	ワルイージのカートにウニボーがくっつくアイテム。このウニボーを付けた状態で体当たりすると、相手の車がパンクするぞ。
ニセマリオコイン	設置	マリオコインそっくりだが、触れると大・爆・発!!　ホンモノのマリオコインのそばに置いておけば、普通は回避できない!?
栄養ドリンク	その他	使った瞬間に、ワルイージ自身のすべての状態異常がすっきり回復するステキドリンク。見た目的には毒々しいけど、効果は抜群。

たまごっち星から参戦！

まめっち専用 スペシャルアイテム

アイテム	種類	説明
まめブロック	ミサイル	真っすぐ投げるタイプの、標準的な性能の攻撃アイテム。ひげミサイルと同じく、秘密の操作で前後に投げ分けられるとのウワサ。
ぱくぱくっち	設置	後ろに落としてコース中に設置する、まめっちのペット。近付いたキャラが持っているアイテムを、ぱくっと食べちゃうぞ！
ちびっこ薬	ロックオン	ほかのキャラをロックオンして発射するアイテム。命中すると、そのキャラが一定時間小さくなる。小さくなるとどんな悲劇が!?
ドでかえんぴつ	その他	使うとまめっちが大きな鉛筆を手にするアイテム。この鉛筆でたたかれると、痛い上に顔写真にラクガキもされてしまうのだ！
まめドリンク	その他	使うと即座にまめっちの状態異常が完全回復する特製ドリンク。見た目もかわいく、たまごっち星では人気商品だったり……？

全キャラクター共通 賞品アイテム

アイテム	種類	説明
ウサミミ	ロックオン	当たると勝手にジャンプしてしまう、使いどころによっては地味に強力なアイテム。ロックオンタイプなので当てやすそうだ。
ぐにゃグミ	ロックオン	命中すると、カートがぐにゃぐにゃになってしまうロックオンタイプのアイテム。効果も気になるが、見た目的にも屈辱的かも？
お面	ロックオン	当たると顔写真にお面が付くアイテム。それで視界が悪くなる、などの効果は無いようだが……単純に嫌がらせ用なのかも。
オジャマフレーム	ロックオン	当たった相手の画面上で、アイテムを使った人の顔写真が大暴れするアイテム。顔写真が動き回るのでコースが見づらくなるぞ。
ネズミはなび	設置	設置するとその場でうろちょろと暴れだし、だれかが触ると大爆発を起こす、カワイイ顔したニクいやつ。避けるのは難しそう？
びっくり箱	設置	アイテムボックスにそっくりだが、触ると大爆発するいや〜な爆弾。アイテムボックスがある場所に設置しておけば効果抜群！
スーパーマイク	その他	使うと一定時間、実況中継が使った人中心になるという変わったアイテム。どんな状況でも褒めてもらえるので、やる気倍増!!
マグネット	その他	一定時間、周囲のコインを自動的に回収してくれるようになるアイテム。コイン回収を気にせず、楽に走れるようになるぞ。
バナナトレイン	その他	使うと自分の後ろに、バナナが三つくっつくアイテム。この状態でほかのキャラに接触すると、スピンさせることができる。
ポンプ	その他	頭の上にポンプをつけて、そこからペンキ爆弾を発射できるようになるアイテム。何度も狙って撃てるなら、かなり強力そう!?

アイテムの種類解説

ロックオン	ロックオンした敵を追いかけるアイテム	ミサイル	敵にまっすぐ投げるアイテム	カート変化	自分に変化を起こすアイテム
設置	後ろに設置するアイテム	落下	後ろに投げるアイテム	その他	そのほかの特殊なアイテム

どんな風に走る？ 新コース!!

『2』で追加される二つの新カップにはそれぞれに四つのラウンドがあるが、使用されるコースは二つずつなので、新コースは計四つ。まずはコースの特徴を覚えよう！

ヨッシーカップ

初心者向けのこのヨッシーカップで使用されるコースの最大の特徴は、コースがサーキットになっておらず、端と端がワープでつながっている点。

その分コーナーが少なく、直線が多めになっているので、最高速度が速いカートの方が有利か？ 敵のアイテムが避けづらい点にも注意！

ヨッシーパークコース1



見た目は甘いが、アイテム次第では辛口勝負が⁉



中ではマリオコインの回収を忘れずに。アイテムボックスもあるぞ。



ここに入ると、コースの逆サイドにワープ。前後で手に入るアイテムで、ゴール前の大逆転を狙え！



見ての通り、ほぼ直線で構成された単純明快な初心者にオススメのコース。相手が左右に動くことが少ないので、ミサイルタイプのアイテムでも当てやすい。

ヨッシーパークコース2

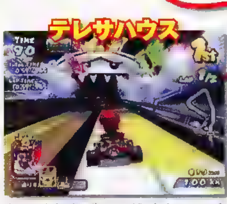


中はアイテムあり、マリオコインありの激戦区。入り口のカーブに注意！



スタート直後に入ることになるが、入り口や途中にアイテムが。トップで入ると狙い撃ちされる⁉





お化けたちが吸い込まれていくゲートに入るとワープ。ゴール前にはアイテムボックスが！

コーナーの数は少ないが、結構急なので注意。ハンドルを切りながらジャンプ（アクセルを踏みつつブレーキを一瞬踏む）する、ジャンプドリフトで簡単に攻略できるぞ。

ワルイージカップ

ジャンプ台が数多く設置されているものの、さほど難易度は高くないので、初心者でも安心して挑める走りやすいコースが用意されている。

華麗なジャンプで魅せたいところだが、ジャンプ台に気を取られ過ぎると、相手のアイテム攻撃をまともに受けてしまうことも……？

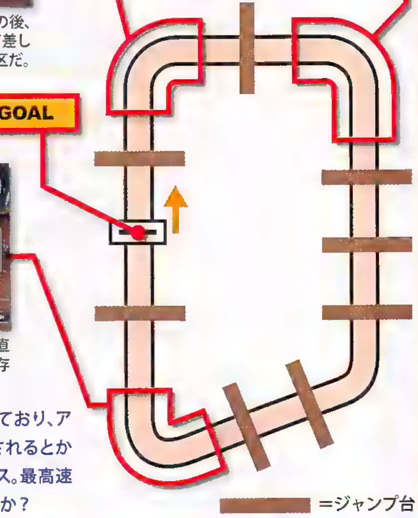
スタジアムアリーナ



スタート直後のジャンプ台の後、手に入ったアイテムを持って差し掛かるコーナー。最初の激戦区だ。



ここで拾うアイテムが、三連ジャンプの明暗を分ける⁉





ここを抜ければゴールまでは直線。ここでアイテムを使うか、温存するかが勝負の分かれ目！

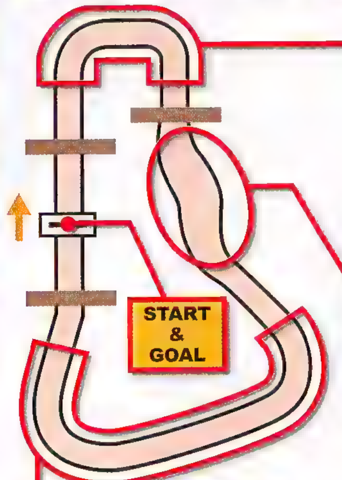
ジャンプ台が連続で設置されており、アイテムで連続ジャンプを妨害されるとかなりのタイムロスになるコース。最高速度より加速を重視するのもアリか？

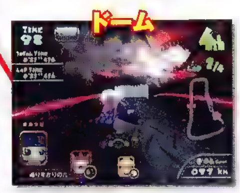
＝ジャンプ台

ワルイージスタジアム



第一コーナー前で手に入るアイテムを、どちらのコーナーで使うか、の駆け引きが熱い。





中ではアイテムも手に入るが、突然煙を吐く恐竜に驚かないように！

＝ジャンプ台



コースの中央以外が金網に！ 傾斜が厄介。

数は少ないが効果的に配置されたジャンプ台と、金網地帯が特徴的なコース。金網地帯では路面が右下へと傾斜しているだけでなく、直線が長いのでアイテム攻撃も避けづらい。体当たりで相手を右下の壁にぶつけるなどといった戦法もアリ？

いよいよ決戦の時、迫る！
発売直前詳報



RAIDEN IV 雷電

雷電IV
■メーカー：moss
■ジャンル：シューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2007年6月稼働予定
■使用基板：Type-X

text: たてしゅ

シューティングファン待望の人気シリーズ最新作『雷電IV』。その全容が明らかに！　前回紹介したときよりも進化した『雷電IV』の姿をとくとご覧に入れよう。発売まで首を長くして待っている『雷電』フリークも初心者プレーヤーも、これさえ読めば予習は完璧！

シューティング初心者も安心！
ビギナー向けのライトモードを収録

『雷電IV』では、通常モード（オリジナルモード）とは別に初心者向けのライトモードが新たに搭載される。

ライトモードは、オリジナルモードに比べて敵弾の量が大幅に少なくなり、スピードもかなり遅い。また一部の場所では敵の出現数を減らしてあるので、『雷電』シリーズはもとより、シューティング未経験者であっても十分に楽しめるようになっている。

なお、オリジナルモードのステージ構成は1周5面の2周エンドで、ライトモードの場合は1周するとゲームオーバーになる。



ゲーム開始時に初心者はライトモードを、腕に自信のある人はオリジナルモードを選択しよう。



近年の作品としては異例の低難度。シューティングデビューするなら今がチャンスだ！

すべての敵をせん滅せよ！
メインショットは3種類＋1

獲得したアイテムによって、メインショットが変化するのはこれまでの『雷電』シリーズと同様。今回は、懐かしのプラズマレーザーが復活を遂げた。ゲームスタート時にプラズマかプロトンを選択できるぞ。

バルカン



スタート時から装備している武器。広範囲をカバーできるのでとても使いやすい。

レーザー



前方にしか撃てないため、攻撃範囲は狭いが威力はバツグン。対ボス戦では特に有効。

プラズマ＆プロトンレーザー



敵をロックしつつ、湾曲しながら多くの敵を巻き込むレーザー。複数個所にロック可能。

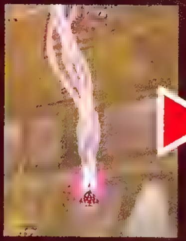


3本同時に発射し、耐久力の低い敵を貫通してなぎ払うようにして倒す強力な武器だ。

さ・ら・に → & MORE

ボス戦に有効!?
プロトンレーザーの秘密

レバーを左右に小刻みに動かし続けると、3本のレーザーを正面に集中させることができる。レーザーを拡散させたくないときに使おう。



レバーを細かく左右に振っていると……



3本とも正面に向かって収束する。これは便利！



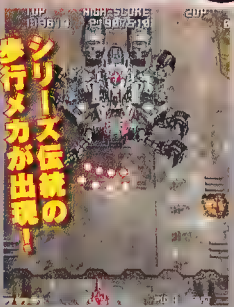
これが新たな戦いの舞台だ！
序盤ステージの画面写真を一挙公開



画面右側に居るのが通称アイテムキャリアと呼ばれる敵。倒すと各種アイテムが出現する。



滑走路から、敵の編隊が次々と離陸してくる。反対側の道路には戦車が待ち構えている



シリーズ伝統の歩行メカが出現！

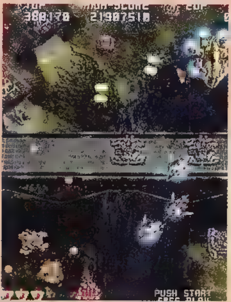
1面ボスは『雷電』シリーズ名物の歩行メカ、本体めがけて集中攻撃せよ！

1面　LEVEL 1

前作と同様、母艦を飛び立つデモムービーを経て、田園地帯へと向かうシーンからスタートする。やがて敵の前衛基地と思われる飛行場上空に差し掛かると、過酷な戦いの火蓋が切って落とされる！



前作の2面ボスを連想とさせる敵が登場。敵の防衛ラインはさらに強化されたようだ。



終盤は空中と地上の敵が同時に攻撃を仕掛けてくる。いかにも『雷電』シリーズらしい構成だ。

2面

夜の高層ビル街を高速飛行しながら進む空中戦がメインのステージ。終盤には攻撃力の高い戦車軍団も手ぐすね引いて待っている。

キミならどれにする？
サブウェポン性能比較

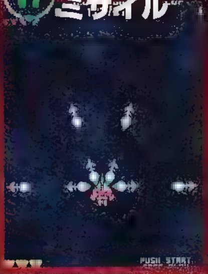
前作『雷電Ⅲ』と同じく、3種類のサブウェポンが選択可能。派手さは無いものの、使い方次第ではザコとボスの両方に対して絶大な威力を発揮する強い味方だ。

ニュークリアミサイル



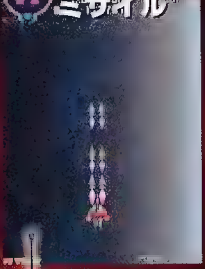
スピードが遅く追尾性も無いが、命中すると爆発して一気に大ダメージを与える。

ホーミングミサイル



メインショットの死角に居る敵も追尾するミサイル。ただし攻撃力は低い。

レーダーミサイル



前方の一定範囲内に居る敵を追尾する。ニュークリアとホーミングの中間の性能を持つ。

覚えておくと必ず役立つ！
ため撃ちを使いこなそう

ショットボタンを約1秒押さないでいると、自機の周りにオーラが発生する。オーラ発生後にショットボタンを押すと、一度に大量のサブウェポンを発射するぞ！



自機の周りにオーラが発生したらボタンを押そう。初期状態でもこれだけ多くの弾を発射するのだ！







これは便利！
アイテム楽々回収法伝授

メインショットおよびサブウェポンアイテムは、一定時間ごとに色（種類）が変化するため、慣れない内はなかなか狙ったアイテムを取ることができない。しかし、実はショットを撃たずにいるとそのまま他の種類に変化せず、なおかつアイテムを自機の目の前まで引き寄せることができるのだ。

ただし、ボンバーアイテムは引き寄せられない。





このマークに注目!!

アイテムの周りに付いているこのマークが時計回りに1回転するごとに種類が変わる。このマークはショットボタンを離すと動きが止まるぞ。

ハイスコアラー必読！
得点システムの仕組み

出現した敵を早く倒すほど得点が高くなるフラッシュショットシステムを今回も採用している。最低は1.0倍（つまり原点のみ）で、倒す早さによっては2倍近くまで倍率が上がる。また、ときどき出現する勲章を取るとステージクリア後に1個1万点のボーナスが入るので、なるべくたくさん回収しよう。



敵を倒す早さによって倍率が変わる。ボスでもザコでも、稼ぐ人はどんな敵をも速攻で倒すべし！



ステージクリア後には、集めた勲章や自機およびボンバーのストック分のボーナスが加算される。



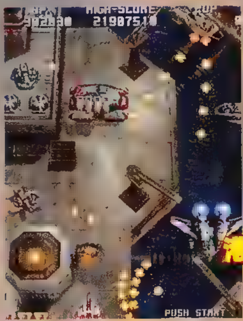
色違いの機体が左右から攻撃してくる。2機の攻撃を同時に見切れるかが勝敗を分けるポイントだ。

続けて巨大なボディのボス本体が登場。備え付けられた多数の砲門から一斉砲火を浴びせてくる。

LEVEL 2

ボス戦は、最初に中型機体が1機登場。次に2機の中型機体が攻撃を仕掛け、これを倒すと巨大なボス本体が登場する。

強敵が次々と出現し、戦いもいよいよ佳境を迎える。発見しにくい位置に潜む戦車を見落とすな！





中盤の難所では、またしても四足歩行型メカが待ち受ける。空中の敵も多く、一瞬のミスが命取りに。



ボスの撃つ弾の軌道はより複雑化している。いかにこれを見切るかが、プレイヤーの腕の見せどころだ。

3面 LEVEL 3

歴代のシリーズ作品でもおなじみの港湾地帯に突入。敵の攻撃もいよいよ激しさを増し、物陰から突然弾を撃ってくる通称“スナイパー戦車”や、耐久力も攻撃力も高い艦船などが次々と現われ、プレイヤーを悩ませる。



美人雀士二人が麻雀の“ツボ”教えます！

日本プロ麻雀協会公認

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3エボリューション

今回の『MJ3EVO』は麻雀初心者に贈る、美人プロ雀士二人による麻雀講座！　プロの視点で初心者が気を付けるべきことや、覚えることをやさし〜く紹介!!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2007年3月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text：カイゼルちくわ

——本日はお忙しい中、お越しいただきましてありがとうございます。早速ですが、まずはお二人が麻雀を始めたきっかけを教えてください。

大澤　ちょっとヒマな時期があって「何かしたいな〜」と思ってたんですけど、そこで「麻雀でもやってみようかな」と雀荘に飛び込んだのがきっかけでした。

——ヒマですか……麻雀を覚えるきっかけはそんなふとした感じでしょうか（笑）。それでは、杉村プロはいかがですか？

杉村　学生の時にアルバイトで雀荘のホールの仕事をしていたんですけど、そこで後ろから見てるうちに「覚えたいな」と思って、まずゲームで覚えました。後はチョンボ（※1）しながら徐々に覚えていきました（笑）。

——いわゆる授業料というヤツですね（笑）。では続きまして、お二人が感じる麻雀が持つ「魅力」とは、一体どんなものなのでしょうか？

大澤　答えが無いこと、ですかね？　「これが絶対に正解！」というものが無くて、その場その場で何通りも正解があって、この場合必ずこうしなければならないというものが無いんですよ。いつも最良の判断を探していくんです。

杉村　麻雀を通していろいろな人と出会えるからですね。四人のうち一人が変わっても全然違う場になりますし、似てる場面はあっても毎回絶対に同じにはならないというところが好きです。

——では次に、お二人は現在、どれくらいの頻度で麻雀をやっているのでしょうか？

大澤　仕事もプライベートも含めてなら、毎日です！　麻雀を覚えてから麻雀牌に触っていない日は、多分無いです。

——さ、さすがプロですね（汗）。お休みの日でも麻雀を続けているということですね。

大澤　休みになっても、麻雀しか遊びがなくて……。ごめんなさい、お酒も飲めないんです（笑）。パチンコもスロットもやらないし。

——お二人共、麻雀一筋と（笑）。カラオケとかには行かないんですか？

大澤　カラオケは好きなんですけど、まず誘われる遊びが麻雀ですから……。

杉村　行くよね、たまにね？

大澤　たまにって、エミちゃんと行ったのは1回こっきり、一年以上前じゃない！（笑）

杉村　そうだっけ？

——と、とりあえずケンカになる前に次へ（笑）。杉村プロも毎日麻雀を？

杉村　ですね。カラオケや映画とかに行くこともありますけど、毎日行くってまずムリですよね？　麻雀は毎日できるのに……知らない人がかわいそう！　ってときどき思います。

大澤　あ、それはホントに思います！　夜遅くに映画やカラオケに行けないなぁって時に、麻雀知らない人は何して遊ぶのかなって（笑）。

——我々だと、ゲームとかですかねぇ……。

大澤　実はゲームもできないんですよね、機械オンチなんです……。あと、ゲーセンも一人では行けないんですよ。

杉村　うん、たしかにゲーセンは勇気がいる。

——雀荘よりもですか（笑）。

杉村　う〜ん、普通の人は雀荘の方が入るのに勇気がいるんですかね（笑）。

大澤　私、オナカ空いたら雀荘行くんだけど……。

——いや、確かにカレーだけ食べに来る人が居る雀荘も今はあるくらいですけど（笑）。素人的にはゲーセンより雀荘の方が入りにくいかな、という印象がありますね。

杉村　ハエとり紙とかブラーンってぶら下がってて、丸イスがあって、部屋の中暗いんだろうなー、とか思うんですよね。

大澤　一体、何年前のイメージなのさー！　今は明るい内装と雰囲気のお店が主流ですよ。誤解を招くような発言しちゃダメ（笑）。

——ではここからは、「麻雀を始めようかな？」と思っている人たちがよく抱える不安について質問していきますのでアドバイスをお願いします。まず、麻雀で強くなるために必要なものって何でしょうか？

大澤　麻雀は技術よりも「センス」だと思います。立直（※2）や鳴き（※3）をしないで1カ月間対局するとか、そういう鍛錬も多少は関係するかもしれませんが、最後に体が動くかどうかはセンスの問題なんです。

　このセンスを磨くには、とにかく数をこなして、体で覚えるしかないんですよ。

——そのセンスというのは、対局中だとどういった形で出てくるものなんでしょう？

大澤　例えば最初に配牌（※4）をもらって、最終的にどういう上がりにしようというビジョンが何となくでも出てくる人と、出てこない人というのがいるんですよ。

　対局中も捨て牌が場に出てきたときに、それを鳴くかどうかを瞬間的に感じ取れるかどうかですね。体が勝手に「ポン」って言ったとか、そういう体験ってありませんか？

——いや、いつも悩んでしまいますね……。

大澤　まだ、経験不足ですね。何度も数をこなして悩んでるうちに、煮詰まってくると体が勝手に言うようになったりするんですよ。

——うっ、すると今はセンスが無いと（汗）。

大澤　いや、センスっていうものは無いってことは絶対無くて、だれにでも少なからずあるものなんです。それを磨くには、場数をこなすしかないってことなんですよね。

杉村　センスが無い、だからやってもムダ、なんてことは麻雀には絶対無いですよ。磨いた結果、それがダイヤかルビーか、とかいう違いは競技である以上ありますけどね。

——深いですね……では杉村プロはまず最初の心得を挙げるとしたら、いかがでしょう？

杉村　やるからには勝ちたいのが当たり前なんでしょうけど、どんなに頭が良くてもそれで勝てるわけじゃないんです。ゴールが無い遊びなんですから、まずはその楽しさを先に知ってもらえるといいですね。

——なるほど、小手先の技術を覚えてから始めるものじゃないんですね。意識を改めます！

　では続いて、対局している間に初心者が悩む要素についてお聞きします。まず、対局相手の手の読み方というのに、コツはありますか？

大澤　捨て牌と、後は手出し（※5）か空切り（※6）かっていうのが基本ですけど、難しい話だと相手が何順目に鳴いたかとか、キーになる牌がいつごろ場に出てたかとか、後は点数や、テンパイ（※7）の気配とか……。

——そ、そこまでいくともう初心者には無理ですよね？

大澤　そうですね。だから初心者の方は相手の手を読もうとしない方がいいと思いますよ。自分の手に集中してみるのが一番です。周りを気にし過ぎると、自分の手がおろそかになって上がることができなくなりますよ。

——言われてみれば確かに、まずは上がれる打ち方を覚えないと、話になりませんね。

杉村　本当に基本的な読み方は、序盤の手出しの対子（※8）落としからですね。普通対子が二つあって余ってたら、片方がドラ2とかならもう片方を切りますし、そうなると相手の手の点数が高めだと判断できたりするんです。

大澤　自分がそういう配牌だったら、やっぱりそういう対子落としをしますよね？　そういう風に自分の手の作り方がしっかりしていれば、だんだん相手の手を読む力もついてくると思います。

本文用語解説

※1：チョンボ……上がれないのに和了（ロン）と言ったり、配牌の際に多く牌を取ってしまったりなど、ルール違反をすること。罰として点棒を取られたりする。ルールを知らない初心者に多発する。

※2：立直……「リーチ」。あと一枚の牌で上がりとなる状態を宣言する行為。それだけで一役付くほか、裏ドラ（後述）が乗るなど特典が多いが、そこから手持ち牌を入れ替えられなくなり、引いた牌は上がり牌以外すべて捨てなくてはならないというデメリットもある。

※3：鳴き……「チー」、「ポン」、「カン」の三種類があり、他人が捨てた牌をもらう行為（カンのみ例外あり）。手が作りやすくなるが、ほとんどの役で上がり時の点数が下がるだけでなく、成立しなくなる役もある。さらに鳴いて作った面子（三枚の牌の組み合わせ）はほかの対局者に見えるように置くため手が読まれやすくなり、また鳴いた後は立直をかけられなくなる。

※4：配牌……対局の最初に自分に配られた牌のこと。上級者はこの配牌を見たらすぐに自分が目指す役を思い描けるらしい。

※5：手出し……自分の手番で牌を引いて、その引いた牌を手に加える代わりに今まで手の中にあった牌を捨てること。相手の捨て牌が手出しと分かれば、手が一歩完成形に近付いたのだと判断できる。

※6：空切り……自分の手番で牌を引いて、そのまま引いた牌を捨てることを「ツモ切り」と言うが、このツモ切りは手が進まない牌を引いたか、もう手が完成形で上がり牌以外がいらないことを宣言するようなもの。そこで自分の手の中に引いた牌と同じ牌がある場合、ツモ切りでも代わりにそちらの牌を切って、手出しに見せかけるテクニックもある。

※7：テンパイ……あと一枚の牌がくれば、役が完成して上がれる状態のこと。この一歩前（あと二枚で役が完成）の状態をイーシャンテン、二歩前をリャンシャンテン、三歩前をサンシャンテンという。

※8：対子……同じ牌が二枚そろっている組み合わせのこと。対子が複数ある場合は、特定の役を目指す以外に使い道がなく、メンタンピン（後述）の邪魔にもなるため、序盤に捨てて崩されることが多い形。

※9：場況……対局者四人それぞれの捨て牌や鳴きの状態、得点状況など、対局中の場の状態のこと。実際の麻雀だと顔色や仕草などですら場況に加えて考える人もいる。

※10：ドラ……上がった際、手の中にあるだけで得点が高くなる牌のこと。対局開始時に決まるドラ表示牌より一つ大きい値や位置にある牌がそれに当たる。また、立直時にそのドラ表示牌の下にある牌も対象となり（上がるまで見ることはできない）、これにより決定するドラ牌を裏ドラと呼ぶ。



大澤 ふみなプロ
美人雀士の代名詞ともいえる容姿ながら、アニメや漫画が好きでさっぱりとした気質が親しみやすさを感じさせてくれる。趣味は料理という家庭的な一面も持つ。主な勤務店は、●池袋「MIYUKI」http://mahjongg1group.web.fc2.com/ ●高田馬場「Balance」http://www.balance-web.jp/ ●吉祥寺「ダンヒル」。

麻雀を覚えてから、牌に触っていない日はありません。

——なるほど、自分の手に集中することが大事なんですね。

では続いて、「鳴き」について教えてください。センスのお話の中でもありましたが、鳴くか鳴かないかという判断は、最終的にはどういった基準になるんでしょうか？

大澤 場況（※9）です！（きっぱり）

——こ、これは言い切られましたね……。もうちょっと低いところまで降りてきてもらいたいのですが……。

大澤 例えば、ドラ（※10）含みのメンタンピン（※11）で満貫（※12）を目指せるけど、鳴いたら2000点という場面でですけど……。序盤は普通に我慢するでしょうけど、ほかのだれかが立直をかけてきたときとか、鳴きで対応して場を流すとか……ここで満貫にこだわって鳴かずに点を取られるのはどうだろう？ などなど、その場その場の状況によります。

——初心者はよく序盤でも反射的に鳴いてしまうのですが、これはどうなんでしょう？

大澤 例えばポンした後に、カンチャン（※13）が残るのは具合がよくないですよね。そこはできれば我慢して、カンチャンやペンチャンが出たらそこを鳴こう、とか最低限決めておくといいですよ。

最後にカンチャンやペンチャンが残るのは上がりにくく、あまり幸せのカタチとはいえません。麻雀はリャンメン（※14）が幸せのカタチ、と覚えましょう。

杉村 麻雀の最終形は、幸せのリャンメン（笑）。

——なるほど、幸せのリャンメンになるなら鳴きもありと（笑）。あと、カンについても初心者はついついやってしまいがちなのですが……。

大澤 やって悪いわけではないですよ（笑）。でも、明カン（※15）はあんまりしない方がいいんじゃないかなーと。大明カンは立直がかかってきたときに相手の点数を高くしちゃいますし。暗カン（※16）だと自分も裏を見てドラを乗せることができますけど、明カンは裏を見る権利を放棄している上に、立直した相手に裏を見る権利まであげちゃうワケです。

——う、確かに身に覚えが……（汗）。

杉村 初心者の人は思わずしちゃうんですよね。嬉しそうに、「カーン！」って（笑）。

大澤 でも逆に、人に大明カンされて、自分がドラ含みのイーシャンテンとかだったりすると、「やった！」って思うじゃないですか。これで裏ドラ見よう！ 裏ドラ見よう！ って。

——あ、なるほど。それをほかの人に味わわせてあげる必要は無いわけですね（笑）。

大澤 自分だけが「ニタッ」てする分にはいいですけど、明カンは自分だけじゃないじゃないですか。じゃあやったってつまらない、と（笑）。

——分かりやすいですね、「ニタッ」は。幸せなのは自分だけでいい、と（笑）。

では次に、これも同じく初心者がどんどん振り回してしまう立直なんですけど……。

大澤 いい心掛けです（笑）。

——すると、これはアリということですか？

大澤 初心者の人は、あまり鳴かずに、立直を目指した方がいいと思います。鳴くと点数を下げちゃうし、鳴き方がまだ分からないうちに鳴いちゃうのは損しかないですから。

杉村 そこからうまくなっていった人には、「ここは鳴く」というのが分かってくるんですよ。メンゼンで対局するよりは、ここは鳴いた方が点数が下がってもいい結果になる、って。

大澤 気付けるようになるのはだいぶ後の方ですから、最初から鳴きを目指すんじゃなくて、最初は基本を覚えるのが大切ですよ。

——では今度は逆に、自分以外の人が立直してきた場合はどう対処すべきでしょうか？

大澤 例えば自分が子で相手も子だったら、ある程度は降りずに（※17）頑張ってみてもいいんじゃないかと思いますよ。危険牌（※18）が一個残ってる、だけどイーシャンテンやリャンシャンテンでいい形だ、ってときには、ギリギリまで進めて様子を見て、最後に勝負をかけるくらいのことはしていいと思います。それくらいの勝負はしないと、逆に降りてばかりだとつまらないですしね（笑）。そうして打っていくことも勉強ですから。

杉村 「これは危ないかも」と思っても、自分が勝負しているときに二・三・五索のうち二索が通っているからって、二索を切って四索待ちにするというのはもったいないです。もし五索を切っていればリャンメン、もしくは三面チャン（※19）になったかも知れないその一枚を勝負するのは当然だと思います。でも親に対して勝負するのは、その後自分の親番があっても、勝負もできないくらいの点にされちゃったりするとどうしようもないですし、その辺はやっぱり場や自分の状態と相談ですね。

大澤 自分の手がサンシャンテン程度でカンチャンを残していているような状態なら引くべきでしょうし、自分がドラを2枚持っていれば、相手がドラを持っている確率は低くて点数は低めと判断できますよね。それなら向かっていってもいいとか、行くか行かないかの理由が付いたら、迷わず行動すべきです。

——なるほど……と、今ドラの話も出ましたが、点数計算などは覚えた方がいいんでしょうか？

大澤 それだけに囚われるのもなんですし、実際の麻雀ならだれかが知ってますから（笑）。『MJ3EVO』なら勝手に計算してくれるし、無理して覚えようとかしなくても大丈夫ですよ〜。見てればそのうち覚えます（笑）。

杉村 嫌なら満貫にすればいいんです（笑）。

——い、いやそれはちょっと……（笑）。

大澤 点数計算ができなくて勝てなかった、と思ったときとかが覚え時ですよ。それまではやってもらえることはやってもらえばいいんです！ 最初のうちはもっと楽しく、悩んだり焦ったりしないで麻雀を遊んでくださいね。

——なるほど、やはりまずは楽しむことが大事だと。麻雀で肩に力が入り過ぎてしまうのは、いろいろな場面で損なんですね。では最後にお聞きしますが、『MJ3EVO』などのゲームで麻雀を覚えるというのはいいことなんでしょうか？

杉村 私は麻雀のゲームで覚えましたよ〜。

大澤 家庭用ゲームだとちょっと味気無いですけど、『MJ3EVO』は私の中ではかなりいい感じだと思いますよ（笑）。

杉村 タッチの圧力もちゃんと認識してくれるから、強打もできるしね。自分で手出しの牌の位置を変えて入れられたりして、ビックリしました（笑）。

大澤 そういう細かい演出も含めて、自分で牌を扱って切っているような感覚が味わえるんですよね。メインモニターにリプレイとか出ますし、ああいうのを見て楽しみながら麻雀を覚えられるのもいいですよね。

——プロの方にそこまで言ってもらって、開発のみなさんが聞いたら泣いて喜ぶでしょうね（笑）。

大澤 『MJ3EVO』は相手が人ですし、毎回人も変わるのもいいですね。

——では最後に麻雀を覚えたいという人たちに向けて、『MJ3EVO』を一言アピールしていただけますか？

大澤 音楽が急に早くなったりとか、臨場感のある演出がドキドキします。皆さんもドキドキしてください（笑）。

杉村 同卓しているのと、本当に近い感じで打てるゲームだと思います。プロの人たちも待ってますので、一緒に打てるようにぜひ参加してみてください！

——本日はありがとうございました！

（敬称略 2007年3月8日、エンターブレインにて収録）

「センスが無いからやってもムダ」なんて、麻雀には無いですよ。



杉村 えみプロ
かわいらしいという形容詞がぴったりで、やわらかな雰囲気を持つ癒し系。4月公開予定のドラマ「打姫オバカミーコ」にも出演。専属勤務店は「ラブラブボンバー渋谷店」。
http://www.love2-bomber.com/

※11：メンタンピン……メンゼン（鳴かずに手を作る役）、タンヤオ（一・九牌と字牌を使わないで手を作る役）、ピンフ（[illegible]がすべて数牌を順番に並べた組み合わせで、[illegible]に字牌を使わず、かつリャンメン待ちで鳴いていない役）の三つの役を複合した呼び名。これら三つは同時に成立させやすく、ドラや立直と組み合わせればすぐに満貫以上が狙えるため、よく使われる基本的な役とされている。
※12：満貫……麻雀の点数は、基本点を[illegible]して計算するため、[illegible]が多いとその点数が果てしなくなってしまう。そこで、特定の基本点・[illegible]によって一定の区切りを設けている。満貫とは、その一定の区切りの一つ。点数は、親12000点・子8000点。
※13：カンチャン……[illegible]（数牌を順番にそろえる面子）を作りたい際に、真ん中の数牌が欠けた状態のこと（一三や四六など）。面子を作れる牌が一種類しかないので、[illegible]は[illegible]となる。また、一二や八九の場合も待つ牌が一種類のみに限定されるが、こちらはペンチャンと呼ばれる。
※14：リャンメン……面子を作りたい際に、連続した二枚の数牌をそろえた状態のこと（三四や六七など）。たとえば三四なら二と五の二種類の牌で面子が完成するため、カンチャンやペンチャンの待ちより完成する確率が格段に高い。
※15：明カン……鳴きの一種。すでに三枚持っている牌と同じ牌が捨てられた場合に宣言し、四枚一組の特殊な面子にする大明カンと、すでに鳴いて三枚揃っている牌と同じものを自分で引いた場合に、そこに宣言してもう一枚の牌を加えて四枚一組の面子にする小明カンがある。いずれも宣言するとドラ表示牌が一つ増え、さらに通常は使われない王牌の中から一枚、追加で牌を引ける。
※16：暗カン……カンの特殊形で、鳴いていない状態で手の中に四枚同じ牌がそろったら宣言できる。宣言すると[illegible]のように四枚一組の面子を作って人に公開しなくてはならないが、これは鳴いたことにならないため、ほかに鳴いた牌がなければ立直をかけることもでき、カンの効果でドラが増えた上に裏ドラなどの恩恵を得ることも出来る。
※17：降りる……自分の手の完成を諦めること。[illegible]ものではないが、降りた後は自分の手を崩してでも、[illegible]に和了されないであろう安全な牌のみを[illegible]ことが多いため、言わずとも分かることは多い。
※18：危険牌……テンパイしていると思われる相手が、[illegible]ているであろう牌のこと。相手の捨て牌や鳴いた牌の状況から予測ができるので、勝負に出ない限りは、手を進める上で[illegible]でも捨てないのが基本。逆に相手がすでに捨てているものと同一の牌などは確実に和了（ホーラ）されないので、安全牌と呼ばれ真っ先に切ることが多い。
※19：三面チャン……待ち牌が三枚ある状態のこと。たとえば三・四・五・六・七と数牌がそろった場合、ここに二・五・八のいずれかを引けば三面子が完成する。リャンメンを[illegible]、メンタンピンでは最上級の幸せのカタチ。

クイズ&バラエティ

すくすく犬福2 もっとすくすく

進化形態のナゾからレアイベントまで大紹介！

いよいよ正式稼働した『すくすく犬福2』。もうみんなプレイしているかにょ？　今月は犬福進化形態の性質・進化条件の一部を大公開！　さらに前作ファンにはおなじみのキャラ、ロンチーのイベント紹介、そして、一部の最終進化福の条件公開と内容盛りだくさん！

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
■メーカー　：ハムスター／ビデオシステム
■ジャンル　：クイズ＆バラエティ
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：稼働中(2007年3月)
■使用基板：SYSTEM256

Text：福田栅太郎

進化福を極めるにょ！

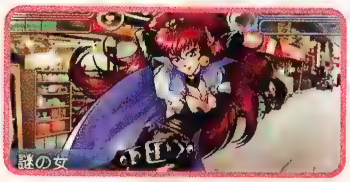
犬福の途中進化形態は全パラメーターのバランス、もしくはイベントに影響される。その条件を一部公開しよう。表内の「↑↑」のパラメーターを1番目、「↑」を2番目に高くすると登場しやすい。「しんらい」はクイズ、ほかの項目は食事で調整しよう。



進化福	しんらい	ちから	かしこさ	すばやさ	備考／能力特性
犬福	↑↑				得点が2倍
メタ福		↑		↑↑	連続正答時にライフが少しずつ回復
博士福		↑	↑↑		分野（大ジャンル）のジャンルセレクト
おりこう福	↑		↑↑		項目（小ジャンル）のジャンルセレクト
空手福		↑↑	↑		正答時のノルマゲージの減少が3倍
へいたい福	↑	↑↑			正答時のノルマゲージの減少が2倍
電脳福			↑↑	↑	正解を予想
しのび福	↑			↑↑	回答を二択にする
でぶ福	↑↑				肥満度32%以上／正答時にライフ回復
わんぱく福		↑↑		↑	正答時の得点が2倍
まろ福			↑	↑↑	スタートボタンを押すと1回だけ問題チェンジ
作業福		↑↑		↑	誤答時のライフ減少が通常の1／2
騎士福	↑	↑↑		↑	誤答時にライフ減少無し
くの一福			↑	↑↑	回答を二択にする
占い福		↑	↑↑		正解を100%予想
魔法福			↑↑	↑	誤答を1回だけ無効にし、再度回答できる

レアイベント・ロンチー様に会う！

君は知っているか？　前作で犬福をいぢめまくっていた犬福虐待女ロンチー様をっ！　今回ロンチー様に会うには、特定のルートを選んで進む必要があるのだ。さあ、Let's meet ロンチー！



赤毛とボンデージファッションが強烈なロンチー様。その正体は……？

ルート1

特定の月にはルート選択があるにょ。このルートで出会える人物のだれかが、ロンチーの正体のヒントになるかもしれないにょっ。

- ●4月　「1.飼う」→「2.ちょっと寄り道」以外のルートを通る
- ●5月　「3.商店街に行く」
- ●※6月　「3.模型屋」を通る
- ●※8月　「4.何故か行楽地」以外を通る
  ※6月と8月はどちらか一方を通ればOK。
- ●9月　「4.商店街」
- ●12月　ロンチーイベント発生（ミニゲーム）

ルート2

- ●5月「2.繁華街に行く」
- ●8月「4.何故といわれても行楽地」→「2.会場東口から入る」
- ●12月「2.このまま商店街」→ロンチーイベント発生（ミニゲーム）



めでたく(?)ロンチーと遭遇できたら、ミニゲーム「犬福虐待女の恐怖」が始まる。ボタンを連打して、ロンチーが落とす分銅を避けまくるのだ！

最終進化福の一部を大公開！

犬福をエンディングで最終進化福に導くのが犬福ブリーダーの使命。最終進化福はエンディング時のパラメーターやプレイ中の行動によって変わるにょ。参考にしてにょー。

インド福



ターバンと褐色の肌が個性的。インド福に進化させる条件はかなり簡単だにょ。犬福の食事で「ある料理」をひたすら食べさせるだけ！　コレを見て逃げる犬福が、ちょぴりかわいそうだけどね……。

小結福



条件は少しシビア。「①二月の時点で肥満度が一定以上ある。②二月のミニゲーム『相手を押し出せ!!』で勝つ。③ゲーム終了時「しんらい」以外の三つのパラメータのうち、二つが一定値以上」だ。

悪魔福



デビルの力を身に付けた(?)犬福。条件は「しんらいを一定以下」にすることだ。しんらいの数値は上がりやすいので調整は難しいが、3月終了間近に2P側で参加してゲームをクリアすると出しやすい。

犬福Q&A

おしえて！横山さん



今月も犬福の生みの親、横山先生への質問を貰ったぜ！　どうもありがとう！

曽根さんはどうして眼鏡を外したんですか？（福島県　たけのこさん）

①大学生になって少し色気付いた
②キャラデザ担当者がうっかり描き忘れた
③岡町に殴られ続けてメガネが壊れた
正解はお好みで。

横山先生への質問は、アンケートハガキの自由欄に書いて送ってくれ！

お詫びと訂正　先月号の「すくすく犬福2」記事内におきまして、誤りがありました。犬福フードは「前の月にショップで買うと出現する」とありましたが、実際にはショップで購入しなくても出現します。また、はみ出しのメタ福解説で「犬福ファイトではギターを振り回して」とありますが、メタ福は犬福ファイトに登場しません。皆様に深くお詫びすると共に、訂正させていただきます。

“ダンジョン攻略”と“都市育成”が融合した新感覚RPG誕生!!

エターナルナイツ
ETERNAL KNIGHTS™



メダルゲームの金字塔モンスターゲートシリーズの最新作『エターナルナイツ』のウリをご紹介！

エターナルナイツ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：メダルシミュレーションRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン＋タッチパネル
■発 売 日：2007年夏予定
■使用基板：－

どんなゲームなの？

『エターナルナイツ』はメダルを使って遊ぶ、家庭用ゲームの『風来のシレン』のような、ダンジョン生成型RPGといえばイメージは掴みやすいだろう。もちろんアーケード独自の要素として、ネットワークを利用した対戦や、同じゲームセンターの仲間との協力プレイが非常に面白い。





プレイヤーは冒険者となって、城や洞窟を探検していく。魔法を使えるマジックカードや体力を回復するポーションなどを駆使して、最深部にある「クリアの証」を手に入れるのだ！

君の冒険心を刺激する新要素が満載!!

「エターナルナイツ」では、モンスターゲートシリーズでは見られなかったものが数多く[illegible]され、ゲーム内容も大幅にパワーアップしている。

また、システム面にもプレイヤーがより遊びやすくなるような調整が施されているため[illegible]のプレイでもストレスを感じることは無い。ガッツリやり込めるぞ！



[illegible]



[illegible]



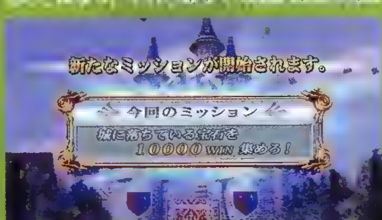
[illegible]

仲間と力を合わせて世界一の王国を築け！　ドリームオデッセイ

「エターナルナイツ」における最大の“ウリ”が「ドリームオデッセイ」だ。「ドリームオデッセイ」を簡単に説明すると、同じゲームセンターでプレイしているプレイヤーたちが集まって一つの[illegible]し、それを発展させていくというものだ。ただし、本作はネットワークを利用して全国の[illegible]がつながっているため、ゲームセンターの一つひとつが[illegible]することになる。本作中には非常に多くの[illegible]が存在することになり、それら数多くの[illegible]というわけだ。

[illegible]さまざまな建物などを配置することにより発展していくが、建物を配置するためには“発展ポイント”が必要となる。発展ポイントは、[illegible]“ミッション”を達成することにより得られるぞ。また、[illegible]と、その[illegible]によって[illegible]ていくのだ。

同じゲームセンターに集うプレイヤーと力を合わせて世界一の王国を築け！



[illegible]



[illegible]

ドリームオデッセイの流れ



次回よりシステム解説&基礎攻略開始!!

ETERNAL KNIGHTS 『エターナルナイツ』のゲームモードは大きく三つに分けられる。プレイヤーの拠点となる町で、アイテムの合成、各種データ閲覧、環境設定ができる「ホーム」。自らが伝説の勇者となるべく世界に点在する城を冒険する「クエスト」。そして今回紹介した「ドリームオデッセイ」だ。

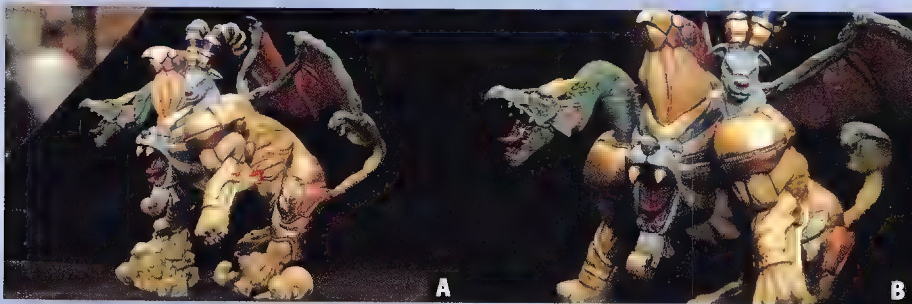
立体貴族

～ヤスリでモナムール～

ワンダーフェスティバル2007冬・猛特集の巻

季節の変わり目のドサクサに紛れてちょっぴりリニューアルを敢行した当コーナーですが、今回は立体野郎上半期最大の祭典、ワンダーフェスティバル・冬の特集をお届けしていきたい。今回もバラエティ豊かな力作がもっつりそろったでちゅわ。





A B



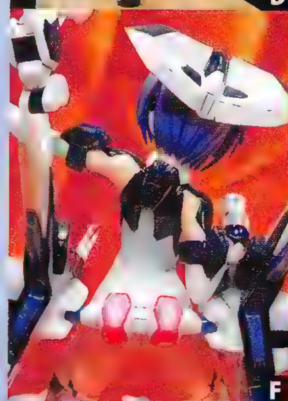
C



D



E



F



G

トリガーハート、超精密立体で出撃！



H

A B [illegible]

C [illegible]

D [illegible]

E [illegible]

F G H [illegible] Cerberus projectTM [illegible] 今回もクオリティ [illegible]

データは「キャラクター名／出典作／ディーラー名／原型師様コメント」の順に並んでおります。ディーラーの皆さま、ご協力ありがとうございました！

貴族街道 ワンフェスは年に2回開催されるわけですが、厳密には「開催時に流行ってるモノ」が出展されるわけではなく、版権許諾申請などの関係もあって、「半年前ほどに流行ってたモノ」を中心としたアイテムが出てくるわけです。なので、次回の夏ワンフェスには『アルカナハート』や『むちむちポーク』などのキャラが出ているかもしれないぞ。っていうか希望。



I



J



K



L



M



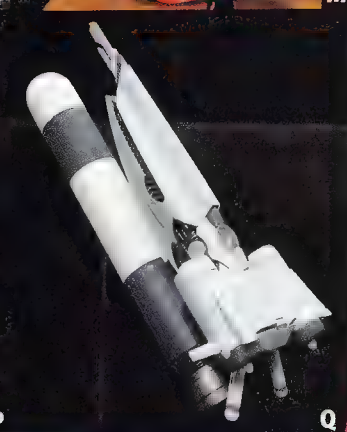
N



O



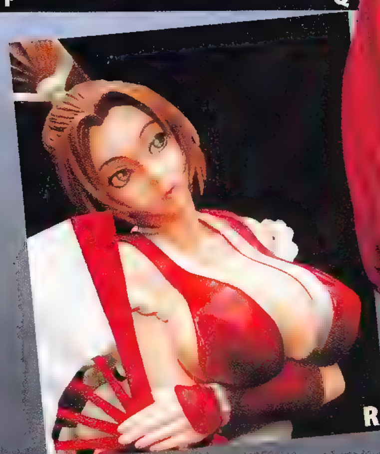
P



Q



S



R

I [illegible]

J [illegible]

K L O [illegible]

M [illegible]

N [illegible]

P Q CF-345ブラックフライ/メタルブラック/BB/SPECTER'S/『コミック版のイメージ重視で制作しました。次回はガンフロやりたい！』/人類は自由という名の妥協を[illegible]作より。ファン悩殺の完成度！

R S 不知火舞/KOFシリーズ/コブラ会/『随分前から造りたかった作品だったのに、ようやく出品できました』/艶っぽさのある表情が魅力です！

貴族街道 最近は「立体貴族」に掲載させて頂いた作品の約2割が、後日には完成品になって発売されているような気がしてならない今日このごろですが(笑)、ここに掲載されている作品はすべて「自作」が必要なガレージキットなのですよ。色を塗って完成している状態では買うことができないので、イベントなどでお買い求めになる際は注意した方がいいだろう!

プライズワンダーランド

アイコンの見方

春の訪れをひしひしと感じる今日このごろ。今月は4月登場アイテムの紹介に加えて、先日のAOU2007エキスポで発表された期待のニューアイテムを紹介するぞ！



ツバサクロニクル トコトコモコナ キーチェーンマスコット

セガ／4月下旬／全4種

TVアニメ『ツバサ・クロニクル』のマスコットキャラ、モコナのキュートなキーホルダー。後部のゼンマイを巻くと、歩き出すギミック付き。持ち歩いてよし、遊んでよし、の逸品だ。



新世紀エヴァンゲリオン エクストラ大冒険フィギュア feat.八雲剣豪

セガ／4月下旬／全2種

有名イラストレーター、八雲剣豪氏の描き下ろしイラストを忠実に立体化！　勇者と僧侶の衣装に身を包んだ綾波とアスカの姿が、なんとも新鮮だ。



北斗の拳 漢の闘乱舞

セガ／4月下旬／全2種

"漢"たちの闘いを彩るにふさわしい、B6サイズの特大トランプ。原作コミックの名(迷？)場面がプリントされているため、ポーカーフェイスもひと苦労!?



どこでもいっしょ Fun Collection Musicニャ！フェイススピーカー

タイトー／4月下旬／全2種

一見ただのクッションだが、実はなんとスピーカーなのだから驚き！　トロのほっぺたから、あなたのお気に入りの音楽が聞こえてくるぞ。



キャッチ・ザ・ドッツ ロードランナー

タイトー／4月下旬／全2種

プライズ版ドッツの記念すべき第10弾は、往年の名作パズルアクション『ロードランナー』。2種類集めると、ゲーム中のアイテム「金塊」が作成可能に！

2007年 AOUエキスポ プライズ新作レポート

2月下旬に開催されたAOU2007エキスポでは、各社がニューアイテムを多数発表！　その中でも特に注目を集めていた逸品をチョイスしてみたぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

7月



バンプレスト

BLEACH DXガールズフィギュア

『BLEACH』を代表する巨乳コンビ、織姫と乱菊の二人を立体化！　バストが強調されたポーズに、悩殺されること必至!?

8月



タイトー

宇宙海賊キャプテンハーロック スーパーメカニクス アルカディア号 TVアニメカラーバージョン

なんと全長40センチのビッグスケール！　艦首には衝角(ラム)戦用パーツも付けられるのだ。

セガ

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア まつりのよるに feat.okama

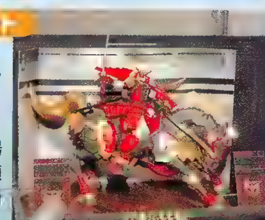
人気イラストレーターとエヴァフィギュアのコラボ最新作。ミニスカ浴衣からのぞく生足に注目！

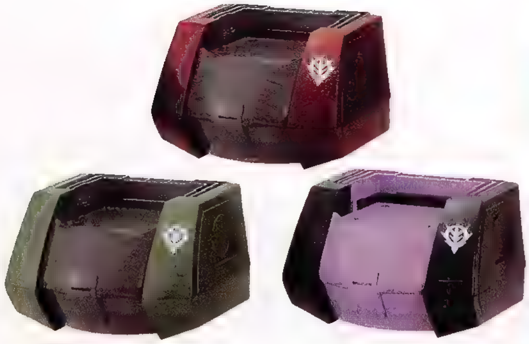


バンプレスト

ガンダムシリーズ 騎馬武者伝リアルタイプフィギュア1 ～武者頑駄無～

『ガンダム無双』にも登場したリアルタイプ武者頑駄無がプライズに！　騎馬とセットでそろえたい!!





各プライズを組み合わせるとザクの胸像が完成!!

5月以降に登場する頭部や左肩と組み合わせると、横幅38cmのザクの胸像が完成! 取り逃さないよう要チェックだ!



ルパン三世 不二子DXフィギュア ～ファッショナブルコレクション～

バンプレスト／4月中旬／全2種

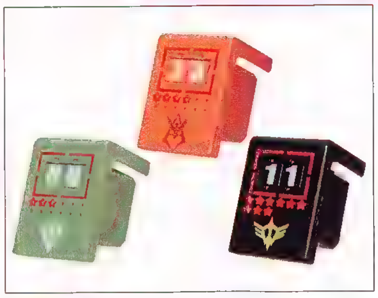
不二子の豊満な肢体を忠実に再現した、魅惑のフィギュアが登場! しかも服が布製になっており、着脱が可能という、"ルパンダイブ"必至の超絶仕様。このセクシーな不二子フィギュアは今後のシリーズ化が予定されているので不二子ファンは見逃すな!



ガンダムシリーズ パーツコレクションザクボディ型マルチBOX

バンプレスト／4月中旬／全3種

ザクのボディーをモチーフにした小物入れ。量産型、シャア専用、そして黒い三連星という、3種のカラーを用意。胸部がパカッと開き、さまざまな小物を収納できるのだ。



ガンダムシリーズ パーツコレクションザクシールド型カレンダー

バンプレスト／4月中旬／全3種

こちらはザクの右肩をモチーフにした卓上カレンダー。MSの撃墜数を示すかのような星型のパーツが月を。数字のブロックパーツが日付を表す仕組みだ。「ボディ型マルチBOX」と同じく、カラーバリエーションは3種類!



仮面ライダー電王 ビッグサイズソフビフィギュア インブリスター

バンプレスト／4月下旬／全2種

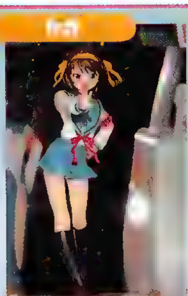
仮面ライダー電王のソードフォームをソフビ化。雄々しい直立ポーズと、デンガッシャーソードモードを携えたポーズの2種類が用意されている。



Yes! プリキュア5 電動ハブラシ&ケース

バンプレスト／4月下旬／全3種

好評放映中のTVアニメ『Yes！ プリキュア5』の電動ハブラシ。ケースには5人のプリキュアや、マスコットキャラのココたちがプリントされているぞ。



涼宮ハルヒの憂鬱 エクストラフィギュア

TVアニメでブレイクした、あの『ハルヒ』がフィギュアに。第一弾は、ハルヒと長門の二人を立体化!

9月



パチスロ北斗の拳SE あたたたき

ケンシロウの豪腕を模した肩たたき。これでたたくたびに「あたっ!」と声が出るのだ。

機動武闘伝Gガンダム シチュエーションフィギュア

『Gガンダム』のヒロイン二人を、ファイティングスーツ姿でフィギュア化!



バンプレスト



ジョジョの奇妙な冒険 スタイリッシュキーホルダー～戦闘潮流～

ジョセフやシーザー、カーズなど、第2部のキャラクターたちがキーホルダーに!!

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は60

●タイトー
キャッチ・ザ・ドッツ ロードラ
2種セットで

仮面ライダー電王 ビッグサイズ
ソフビフィギュアインブリスター
2種セットで2名様

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

投稿春一番が吹いた読者投稿コーナー、アルカディアフロンティアーズが今月もスタートします！　闘劇の予選もびしばしと始動していきまして、夏にはすさまじい闘魂が激突すると思われます。そんな闘劇猛者に負けず劣らずの勢いで、投稿戦士の皆さまにも頑張ってほしい所存、どうぞよろしくお願いします！　手加減はしませんが、新参者大募集。ばっちこーい！

田渕健康：164-165（大瀑布）、福田柵太郎：156-157（アフロCMYK）／161-163ページ（グレースケール）、カイゼルちくわ：158-160（アフロCMYK）

今月の一番搾り！



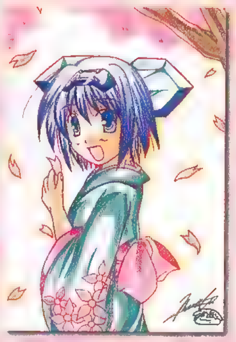
（東京都　カヤキP）H A

A-Fro春祭り CMYK

常春のコーナーA-Froですが、今回は極めてスプリンゲスト。なぜなら、先々月で「春っぽい投稿特集」を募集したからなのさーっ。



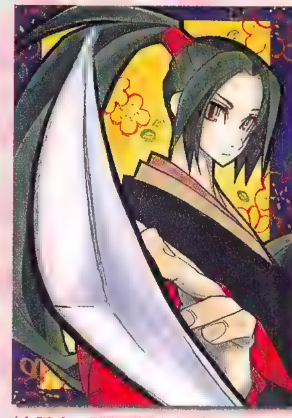
（埼玉県　涼風君）
☆闇のアルカナに誘われて深夜の散歩。散りゆくさまを上から見下ろすのも風流ですね



（東京都　上原キノ君）
H☆機械っ娘は花粉でレーダーがジャミングされたりするのでしょうか……。



（福岡県　くろのゴクさん）
☆光に誘われる人、花弁を見つめる人。それぞれの道の方角は何気なく決まっていきます。



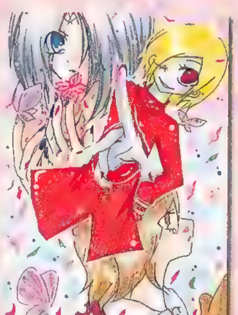
（大阪府　雅かげひとさん）
☆構図がハシッと決まっている夢路。どの瞬間を切り取っても絵になる剣士です。



（新潟県　佐倉信士君）
☆春めきエグゼリカ連投。でも、エグゼリカ絵を描くのは卒業しないでくれよな！



（埼玉県　めもる伍長さん）
☆ポリバケツには春めき面子がぎゅうぎゅう！初期メンバーの割合が多いのも春ねー。



（青森県　陸さん）
☆あさき曲キャラも春めき煉獄。あさき番長立候補が春の誓いたとか！

A-Fro名物 マスク・ド・春

仮面キャラのコーナーが読めるのはA-Froだけ！　たぶんな。



（茨城県　山キョー君）
☆何この特盛りシュール。今年の春はDカラーファウストの増殖に注意ね。



（千葉県　次鋒桃源☆郷ドン）
☆原作では剛力の神にそそのかされただけ（略）でしたが、ゲームでは強キャラ予定！

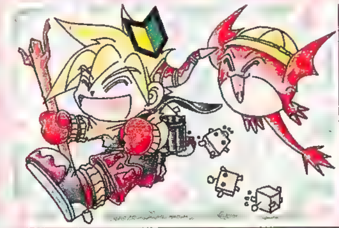
A・Fro回覧板　名前の後に「A」マークが付いているむちむち豚な投稿者さんには、A-Fro特製図書カードをプレゼント！　現在の絵柄は投稿者夕凊さんのいろはたんですばい。また、キャプションの頭にHマークがついてる投稿者さんは、ホームページまたはブログを運営されています。リンクはアルカディア公式サイトに掲載中！　→http://www.arcadiamagazine.com/



（新潟県　桐嶋滴さん）
☆なぜ桜が散るか分かるかい？　それはヒフミの美しさに負けを認めているからさーっ。



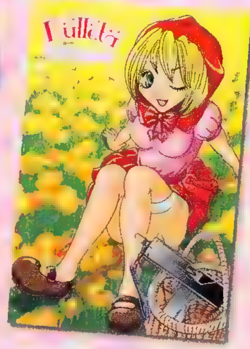
（東京都　梶間優希さん）
Ⓗ☆ドワーフ族の三色団子はスーパーサイズ。ワトソンなら一個でおなかいっぱいだね。



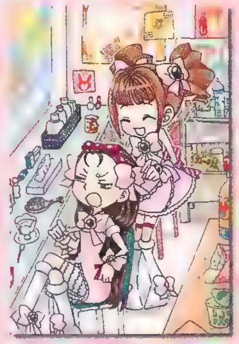
（大分県　AKさん）
☆ヒカヒカのアヴァロン一年生っ。そういえば学園の生徒でしたね（笑）。



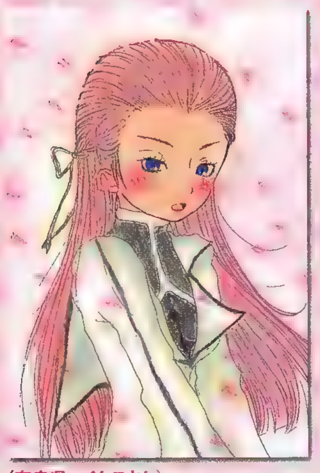
（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ウインビーとハステルの仲良しコンビ。オトメディウスに追加実装されないかしらー。



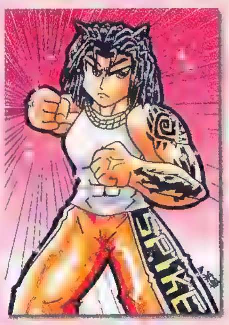
（千葉県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗ☆春のうららのハンティング　金色の野が紅く染まるだすっ。



（福岡県　あじさばこさん）
Ⓗ☆伊織のストレスをやよいがうまくスポイル。本性が出やすい楽屋でも二人は変わりませんねっ。



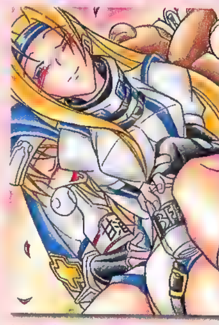
（奈良県　くんこさん）
☆恥じらうオトメのほおが綺麗といった学者も居ましたが、私はディアラのデコが好き。



（神奈川県　一茶草君）
☆「スパイクアウト」野郎はいつでもチャージ中。それが男の勲章だ！



（大分県　キラリサさん）
☆「SigSig」三人娘も浮かれる季節。袖てくるんだお手々がめんこい。



（東京都　良月君）
☆ブリを砕かせて何する気？ロジャーが酒豪そうな気配ね！



（鹿児島県　前田篤人君）
☆艶やかに飲み干すのは甕水の一滴か。桜のイヤリングも妖しく美しい。

熱血学生東京大行進

春といえば学生さんのテンションが上がる季節。そんなこんなで春萌えなストゥーデントを一挙掲載だ！









A・Fro回覧板 今回投稿が多かったと感じたのは「脳開発研究所クルクルラボ」。ほとんどがナースのお姉さんとゴーレム先生だがな。脳開発ゲームにしては、やけにキャラが立っているからなのでしょうか。今後継続的な投稿があれば、アフリバで単独コーナー化できるかも？　クルクルしている皆さんは投稿（文章・イラスト問わず）してみるといいだろう。

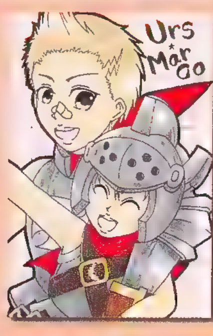
こちらの1ページは通常営業!

アフロCMYK

春一色の特集に続いては、通常営業のカラー投稿コーナー「アフロCMYK」をお楽しみください。今月も新旧タイトルを問わず、秀作ゲームイラストがてんこ盛りです!



(岐阜県　あばら君)
Ⓗ早くもケイブ新作の投稿とうもです!『むちむちポーク』、その全容やいかに!?



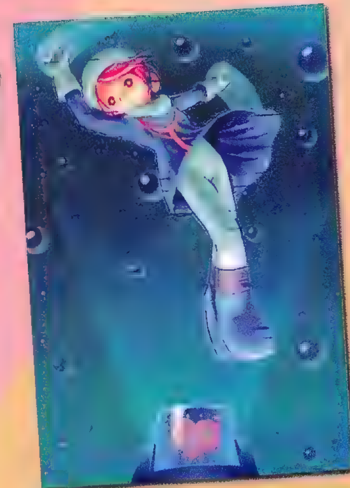
(神奈川県　にしのとうこさん)
☆『バトルファンタジア』も期待大の作品。しかもひそかに兄弟部!?



(大阪府　はまたかりょう君)
Ⓗ妹に負けずこちらも人気。続編にも期待したい!



(神奈川県　公式さん)
☆またたびで獣な人も春気分。プラロアも10周年で今熱い!



(東京都　タニ君)
☆幻でも、フロウフロウはここに居ます。神様がくれたハート、大事にしてるから。



(大阪府　YU☆3君)
☆雲の上、空の果てまで、突き抜けるようなピュアさ。人気No.1キャラとして、今後もA-Froでの活躍に期待!



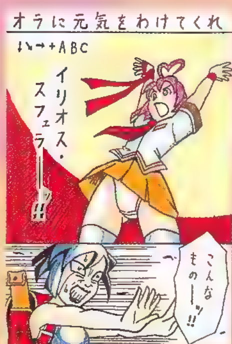
(大阪府　ムンク園山さん)
☆「ROOTS26」ではウサギ魔術旋風が吹き荒れました……。モヒカンウサギ、一羽誕生の予感。



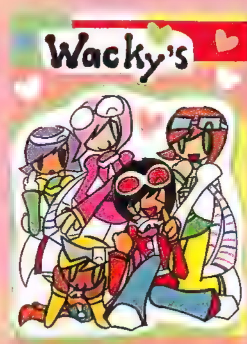
(大阪府　黒月ナギサさん)
Ⓗ「Xepher」の人気は日に日に上昇中。あとは「2」の登場を願うばかり!?



(愛媛県　東條ナツメさん)
☆音楽で大冒険って一体!? まさに前人未到、楽しみスギ!



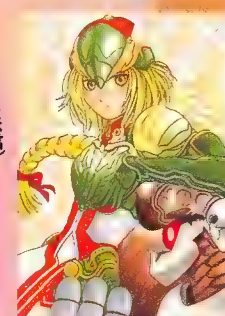
(島根県　ヤングムーン君)
☆ちょ、アナタどこの孫●空!? フ●ーザのきら様もハマり役!



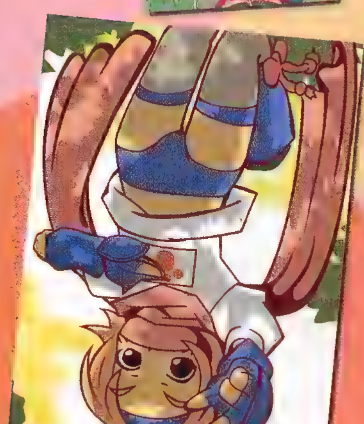
(青森県　五森セキさん)
☆切り絵大作、ワッキー5!右端の人がだれかに似(暗殺)。



(愛媛県　酸化鉄君)
Ⓗ血戦の場に咲く、凍れる花。小さく、はかないが、侮れない。



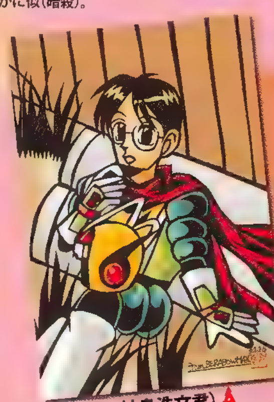
(愛知県　たいぶR君)
☆ゼオの手に、ワル様。ゲームで実現したら無敵!?



(岩手県　せつそん君)
Ⓗ子犬くノ一、日々これ修行と頑張り中。今月募集の企画、忍者村でも活躍確実!?



(茨城県　mikoko君)
☆全員集合、アルカナ乙女!って、なんかきら様が主人公位置に!?(才)



(三重県　妙島浩文君)
Ⓗ今月の超大作切り絵その2。『ペラボーマン』は今年19周年!



(福島県　堺幸四郎さん)
Ⓗかわいいだけでは終わらない女傑、大虎。計略で城ゲージが爆散するさまは必見です!

A・Fro回覧板
昨今はパソコンやスキャナーも普及し、データでの投稿を数多くいただけてうれしいアフロズですが、ユーちょい待ち! CD-ROMなどのメディアにデータを書き込んで郵送する場合は、メディアの容量が許す限り何作品でも、同時に一つのメディアに書き込んで送っていただいて結構です。作品ごとに一枚一枚、CD-ROMを分けて送ったりしなくても大丈夫ですよ〜。

A-Fro リバレーションズ 解放区

ちょっと早めの桜に合わせて、新企画続々発進!?

アフロDEモード

お花見モードで花よりダンゴ?の巻

アーケードゲームキャラをお題に沿って着飾る、未来型オシャレ空間がこちら。今月は春の風物詩「お花見」がテーマです。

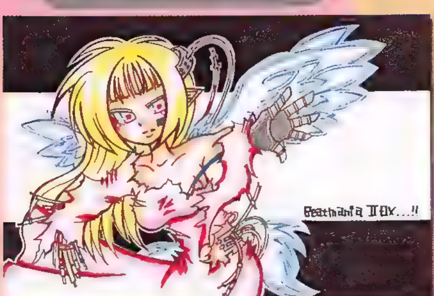


今回のお題は 行楽スタイル!! 詳しくは下の回覧板で!

宇宙刑事ギジン

ひそかに大人気!?

こちらは非人間キャラを擬人化する、アレンジャーな職人芸披露のコーナーです。最近はBEMANIキャラ作品投稿が急増中!?



(東京都　鷲ノ宮洵さん)
Ⓗ 今月の元ネタ当てまSHOW(唐突)! ヒントは『HAPPY SKY』のムービーに。



(青森県　チアキさん)
☆ギタフリのギターを擬人化!? その発想からして、思わず脱帽!



(東京都　神無月桃華さん)
Ⓗ 曲のイメージにも実にピッタリ! このまま公式キャラとして通用しそう!?



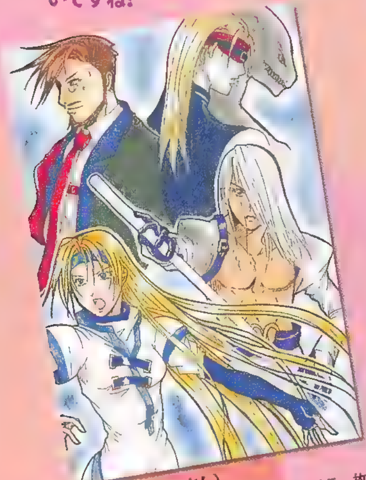
(兵庫県　アルルハイジさん)
☆これは『PM13』のグランドハンマー!? 力強さが……擬人化で際立つッ。

A・Fro回覧板 今回の「アフロDEモード」のお題は、ゴールデンウィークにちなんで「行楽スタイル」! 普段は自分より強い人に会いに行ったり、世界を救ったりと忙しいキャラたちに、旅先や自宅などでゆったりさせてあげてみてください。背景はいつものごとく、白のままでお願いします。あ、あまりに解放感を演出しすぎた女性キャラとかはNGよ!(と言いつつ懇願する犬の目で見る)

GGXX あの人

アノコーナーが復活！

『ΛCORE』人気に便乗し、ついにあの危険企画の封印を解放!?　ほかのキャラの更生衣装も見てみたいですね！



（山口県　Nagiさん）
☆「組織」関係者の、深い物語を思い出させる一枚。興味ある方は、ぜひCDドラマとか聞いてみなっせ！



（神奈川県　茶草さん）
☆5月号ということで、一足早くMAY！元気っ子がより元気になる月なのです。

再始動！更生衣装部屋!!



（東京都　てるてる君）
☆ブリっちを男気衣装に着せ替えるあの部屋が復活！な襟元がかわい……否、男！［漢度68％］　ラフ

マジアカ 美術倶楽部

新学期ロケットスタート!!

『QMAⅣ』ではいいスタートを切れましたか？　当コーナーもいよいよ新学期編、さらに加速してまいります！、









（東京都　よしみ君）

KOFっ子 TORNADO

新作に夢をふくらませろッ！

『KOF RA』に加え『XII』まで控える現在、夢を見なくちゃKOFっ子失格!?　ファン魂が問われる新企画、ぜひご参加あれ！



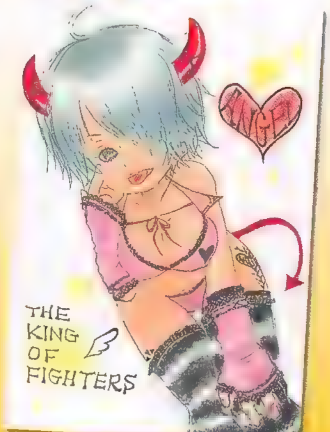
（大阪府　べるコロさん）
Ⓗまさにアイドル！　といった感じのアテナ嬢。毎作違う衣装など、今後も目が離せません！



（神奈川県　柊かえでさん）
☆え、この二人同じ誕生日ですか!?　キックする人が生まれる日？（コラ）

よみがえれ鉄人！ KOFっ子不死鳥隊

この新企画では、『KOF』の続編にぜひあのキャラを！　と鼻息荒く要望を打ち出していただきます！



（奈良県　くんこさん）
☆もし『KOF RA』にアンヘルが出たら……と予想して描いたイラストとのこと。愛が……強いッ。

「闘劇」を投稿でより熱く、より面白く！

投劇07

投稿で「闘劇」を盛り立てんと始まった当コーナー。「闘劇」関連の投稿なら、大歓迎受付中！



（大阪府　Red Dragon君）
☆『ストⅡ』『ストⅢ』といえば、このお方。鳳翼閃の女王は、今年も羽ばたくはず！



（山口県　西河"A・Y・U"貴教君）
☆『KOF'98』といえば、この方……？決勝の舞台にスポーツマンは立てるのか!?



（東京都　上原キノ君）
Ⓗ『MBAC』の2on2をイラストで表現！秋葉嬢の表情から、その後の惨劇も見えるッ!?

ほかにもいろいろ募集中！

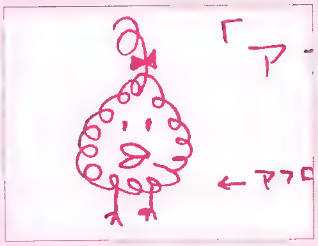
● 「闘劇」種目にしたい格ゲーを投稿でひたすらプッシュ！

● 「闘劇」をより面白く観戦する知恵や、予選レポートを文章投稿！

A・Fro回覧板　「投劇'07」では、「闘劇魂」の投稿コーナー「闘羅武」にカラーページが無い分、カラーイラスト投稿でぜひご支援いただきたい！　こちらでの盛り上がり次第では、「闘羅武」のカラー昇格も夢ではないかも!?　なお、モノクロイラストや文章投稿の秀作は、「闘羅武」に特別掲載させていただく場合があります。「闘羅武」での掲載が不可の場合は、お手数ですがその旨をご明記ください！

アフログレースケール。

モノクロイラストと文章コーナーで構成されるページ、それがアフログレースケールであります。陸さんの葉書の裏に書いてあったアフロマスコットキャラ・アフロンが気に入ってしまいましたよ父さん。



（青森県　陸さん）

新作ゲームへの期待感アップ！

『バトルファンタジア』……面白そうで良さそうですね！　私は前々から2Dと3Dを合わせた格闘ゲームを待っていたので、一目でピーンと来ましたよ！

しかも、コンボより読み合い重視となな？　私はコンボ下手なので、そこも期待ポイントになってたり。キャラもみんな魅力的で使いたいやつばっかりですが、何といってもワトソン！

てゆーか、こっちが本当の理由でプレイしたい。そういう人も結構居るんじゃないでしょうか？　勝手に「ワト様」とか呼んでいる始末。そのうちコーナー化とかされないかなー、なんて妄想をしてる毎日。

（静岡県　獣帝君）

☆小動物を扱った対戦格闘ゲームは、今後のトレンドとなるでしょう（ウソ）。「ガチマッチ」などの名称は、さすがは「ロマキャン」のアークシステムワークスとうならざるをえないでしょう。期待！



（愛知県　御影道行君）

☆6人とも4月1日生まれ。牛丼ケーキを食べてから王位継承争いましょー。

コナミの『オトメディウス』の感想。もはやシューティングも萌えなくしては生き残れない時代なのか？　いや！　そんな今こそアーケードに『超兄貴』を投入するべきでは？　ただし、アドンとサムソンはスク水で（即死）！

（茨城県　妖怪出魂君）

☆アニキディウスは人類滅亡後に発売予定。マッチョな兄貴のスクール水着姿をみんなで想像しよう。

稼動日迫る『0083カードビルダー』。新規カードの追加はもとより、オンラインによる全国対戦が可能になることが非常に大きく、とても楽しみである。しかし周知の通り、数多くの旧カードが排出停止になるのが痛い。『0083』でも排出停止カードが使えることを考えると、前からプレイしている自分のようなファンはともかく、『0083』から始めるプレイヤーは排出停止カードを集めるのに一苦労である。

そこで、排出停止カードのみが入ったブースターパックみたいなものをゲーセンのカウンターやおもちゃ屋などで販売してくれたりしないだろうか？　排出停止なんて開発者側の一方的な都合で決めたものなのだから、そういった配慮があってもいいと思うのだがどうだろう？

（神奈川県　モーケー君）

☆そういったブースターはさすがに難しそうですが、新規ユーザーに向けた処置は必要かも、ですね。先に遊んでいたユーザーと新規ユーザーのトレードが盛り上がりますように！



（広島県　温井川天祐さん）

Ⓗ今回もいますよ、ロンチーにライカ。ライカは何か大っきくなっちゃったし！

やる気にさせるその一言

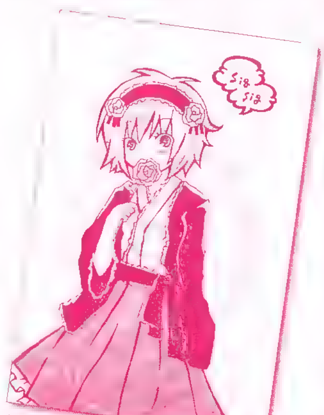
ⅡDXプレイヤーのプレイのすごさに尻込みしていたのですが、『10』の「DoLL」で本格的に「ⅡDXをやってみたい！」と思い立ってプレイし始めた『13』。ようやくまともにキーの配置を覚えてきました。

近くのゲーセンはヘビーユーザーが多いので、私のようなビギナーがまともにプレイできるわけも無く、開店直後に行ってプレイしてた時のことです。しかも平日ということもあり、店は当然のようにガラガラ。客が居てもみんな『三国志大戦』とか『QMA』とかに行ってしまうので、「やった！　今日は客、居ない!!」と連コイン。ですが、始めたてのド素人なのでなかなか思うようにたたけません。キーを外して違う所をまともに打って指負傷なんて常です（汗）。

それでもほかの人みたいに楽しんでプレイできるまでになりたいので、頑張って簡単と言われている「SigSig (N)」をひたすら練習していました。最初は24%、次は47%。当然、クリアーなんて遠い数字（涙）。でも3回目で84%達成！　クリアー！　やったー!!　と一人喜んでいたら、後ろから拍手が聞こえました。振り返るとそこには見知らぬ男性が三人ほど。どうやら3回目のコイン投入の前から並んでおられたようで！（汗）　全くもって気付かなかったので、「す、すすすみません!!」と土下座する勢いで謝ったところ、お兄さんの一人が、「気にしなくていいですよ！　それよりもクリアー、おめでとうございます！　何度もやってできてよかったですね！」とお言葉を掛けてくださいました。あれからお会いできていないのですが、また新作が稼動した際には少しでも「成長したんだよ！」ってところが見せられたらいいなぁと思ってます。そのためにはまず家庭用で練習しとけ、自分！　実はまだ指負傷するヘタレだったりします！（笑）　近ごろ一部の音ゲープレイヤーのマナーの悪さが目立っていて、音ゲープレイヤーというのが嫌悪されていますが、居る所には居るんですね。いいプレイヤーさん！　ありがとう、あの時のお兄さん方！　極上だぜアンタら！

（神奈川県　リバティ目深さん）

☆連コインを怒らず、しかもクリアーを喜んであげるなんて兄ちゃんたち偉い！　こんな素敵なサプライズがあるから、ゲーセン通いはやめられませんよね。



（北海道　秕宮さん）

☆「SigSig」の娘ッ子には、薔薇の花言葉の一つ「愛嬌」がぴったりですよね。

『アルカナハート』をプレー中に「美凰使っているときのオマエ、顔が真剣すぎて怖ェよ」と友達に言われ、停止。

（東京都　子龍君）

☆『アルカナハート』プレイ中はどんな顔で遊べばいいんでしょうね。ナイスアドバイス急募。

友だちと『アルカナハート』のコンボについて話し合っているんだが、最後にはスタートボタンカラーが一番だネ☆　という結論で話し合いは終わります。

（愛知県　502んたん君）

☆人間の議論がすべてこのようなら、争いは消えるはずでしょう。



（愛媛県　立花ハルキさん）

☆達磨の背中がいつもより大きく見える　傷付いた分だけ、人は優しくなれます。

A・Fro回覧板　毎号募集している「文章投稿のテーマ」ですが、先々月で募集し忘れちまったぜ！　ノー、お尻に火計はやめちくり　今回はきっちり募集しますよー　次々回の文章投稿テーマは「私の至福の瞬間」です。1コインクリアー達成、フルコン達成、レアカードを引いたときなどなどドーパミンがぶじゅるぶじゅると放出されている瞬間を教えてください！　よろしくネ。

魔自亜迦八連制覇

『QMA Ⅳ』が発売になるほんの数日前。俺は偶然入ったとあるゲーセンで、「QMA大会開催」の告知を見た。見れば大会は今日。しかも予定時間は今からほんの5分後。もちろん何の事前準備もしていなかったが、ここに居合わせたのも何かの縁とばかりにエントリー。乱入こそが対戦のだいご味でありアウェイでの戦いこそが真の実力勝負といえよう（多分）。

大会は三人一組上位1位のみ通過というスタイル。つまり、いかにミス無く問題を解いていくかが重要になってくる。これは意外なプレッシャーである。知らなくて間違えたならともかく、四文字単語クイズなどで「ついうっかりいらん文字を入力してしまった」場合などはまさに「自爆」。これは絶対に避けておきたい。入力が遅くとも間違えるよりはマシなのだ。いつもにも増して慎重に進めていった結果、俺は決勝に進出することになった。決勝。オンライン対戦と状況は全く同じなのだが、相手が見えるところに居る、ただそれだけで緊張感が数倍増幅される。

考えてみればこの状況こそがまさに「クイズ番組」のそれなのであるが、早押しでもなく「アタック25」のような一発逆転性も無い以上、「いかに平常心を保てるか」が勝負の決め手になる。とは言ったものの、左に見えるチビキャラが全員正解などしようものなら緊張感はさらにヒートアップ。「相手が一問間違えれば俺も一問間違えていいんだ」などというセリフを反すうしながら問題を読むありさま。メンタルの極端な弱さがここでも丸出しである。

しかしその結果、俺は優勝を収めたのである！　というか「大会ウィナー」というのは今まで経験が無かったような気がするが、優勝の表示を見てもトロフィーをもらってもテンションアップというよりはむしろ「よかったー」という安ど感が強かったりした。ただ、「闘劇」にしても何にしても大会というのは「敗北→即終了」というプレッシャーに押しつぶされ（腕に自信があるならなおさら）日ごろの腕前を披露できぬまま終了するケースは意外と多いように思う。最後にモノを言うのはやはりメンタル、言ってみれば強心臓であるということを再認識した一日であった。取り急ぎメンタルを鍛えるためにリングネームを……（以下略）

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆おおっ、優勝おめでとさーん！　全国トーナメントとは違う空気感が、読んでいてすごく伝わってくるよーだ。大会を勝ち抜く強い心を得るには……やはり恥ずかしいリングネームにするしかないよね。一度スベると度胸付くで！

『QMA』プレイヤーに『三国志大戦』のカードを見せたら、董白＝アロエという意見が複数ありました。なぜだ！　俺は小喬＝アロエです。

（愛知県　刀牙君）

☆マジアカメンバーの知力の高さを反映してのことでしょうか。深い。



（愛知県　しっほさん）

☆逆立つ髪に揺れるハチマキ。アキラの張り詰めた気がイラストに満ちていますねっ。



（宮城県　さるすべり君）

☆嫁申請は早いもの勝ちなのでお早めに。え、ギーァを嫁にしたい？

行ってきました イベントいろいろ！

AOUショー2007に行ってきました。これで参加は3回目ですが、やはりすごい人込み！　それでもベテランそうな周りの人は「ショー、人が少ないね」とか言っています。田舎者ですんません……。

ブースを散策していくとさまざまな発見があります。ケイブブースの『むちむちポーク』の耳に残る歌、KONAMIブースの『オトメディウス』。ん、何だコレは。名前は忘れてしまったのですが、筐体にのぞき穴が付いていて、コインを入れるとマジックが見られる。さらにコインを入れると種明かしが見られるというゲームでした！　……というか、種見たらもうやらないような気が……（笑）

（栃木県　サンスケ君）

☆そのマジックゲーム、私も見ました。立体映像がスゴイと思いましたが、たしかに一度やったらもう（略）。あ、でも中身は交換できるとスタッフさんは言っていましたから、バージョンアップに期待？

ポップンミュージック文化祭に行きました。長蛇の列に並んだのに、最後まで入れなかったけど。ビックサイトでやってくれませんか？

（東京都　竜王は生きていた？君）

☆今号の文化祭レポートで無念さが少しでも癒えますように！



（神奈川県　センイチ君）

☆通学シーンから0．01秒でバトルに移行できる二人でも、ハンを食べるまで待ってね。

おいでよ！イロモノの國

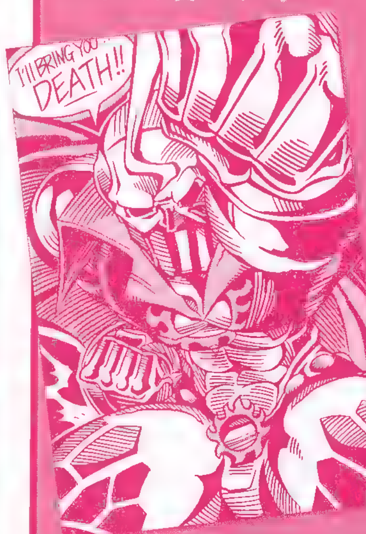
イロモノ合衆国

イロモノ合衆国に密入国者が続々！　ということで、復活を果したしたイロモノ愛コーナー。



（兵庫県　アルルハイジさん）

☆ちんどんジャズの人も天[illegible]か。何気にポプはイロモノ宝庫



[illegible]ャドウガイスト兄さんですや[illegible]ローはイロモノ合衆国在住？



（埼玉県　如月明日香さん）

☆『KOFMI』のチンピラですが[illegible]えずもっとブサメンだったはず！

A・Fro回覧板　闘劇にまつわるエピソードを募集しているコーナー、それが「投劇」だっ。予選や本選への出場記録なども歓迎ですが、「こんな試合が見たいんだ」とか「レアなキャラで出ている○×さんに勇気をもらった　明日の手術は大丈夫」などの願望を投稿するのもありでこんす　イラストて[illegible]をテーマにすればオーケー　たとえば、「きら様優勝」とか「きら様応援してます」とか

取材者は敬意を忘れてはならない

この間、日○テレビの朝の番組で「日本に来る外国人」を取材する特集があった。その中でゲーセンで『Λ CORE』を「プレイ中」の外国人を取材していた。

その取材者はゲーセンのルールを知らないのだろうが、「プレイ中」に話しかけるのはルール違反だと思うのですが、どう思います？

（青森県　ウィル君）

☆取材する側として同じ立場の我々ですが、プレイ中に話しかけることは常識的に考えてまずやりません。その取材はプレイ中という映像が欲しくて、当人の許可を得たのかもしれませんが……それなら「許可を得ました」というテロップを入れてほしいですよね

メダル・ハイローラーロマンス

82号の諸江さんの投稿文を読んで、三週間の熟考の末、ほぼ十年ぶりにお札でメダルをプレー！　とはいえ、7年パンチ（BY仮面ボクサー）レベルの私には、千円札一枚が限度なのですが。

何はともあれ、奥の壁際にある一人用の旧式な小型機で作業開始。運7、集中力3で何とか千枚達成。後はメダルゲームのカタルシスの定義として決して外せない「払い出し不能の枚数までクレジットを増やして店員を呼ぶ」という行為を経て、メダルの預かり登録へ。でも、四半世紀前ならともかく、今時千枚というのは大型機で遊ぶために万札を用意する人にとっては、スタートラインの数字ですもんねぇ。感慨薄いですよねぇ。はっ、これが格差社会なのか？

ちなみに私は、メダルを預ける際に登録する指は左手小指なのですが、皆さまはどうですか？

（大阪府　赤冬歩君）

☆担当は右手人差し指という安定コース。一枚だろうと増えた分のメダルの重みは違いますわよねっ。

AOUショーで遊んだ『セガカジノクラブ』がヤバいほど面白い。ポーカーの時代が来るかも！

（新潟県　BJ君）

☆スキルゲームのポーカーは中高者多そう。萌えポーカー希望。

グラマニよ永遠に GLASS MANIA 2007

このコーナーがここまで成長したのは本当に皆さまのおかげ。グラスマニア戦士たちよ、これからもよろしく！



（群馬県　NAGA君）



（東京都　秋風たんほさん）

☆キャラをメガネ化させるというグラマニの秘拳を心得ておるのう、おぬし。



（福岡県　皐月トミイさん）

☆グラマニ率が高くなってきた三国志大戦2。たまには、知力の低いメガネ武将希望



（北海道　くらげさん）

☆グラマニ軍の大攻勢という感じでメガネ武将は増加傾向。司馬昭様、他コーナーを制してください！

MM 無理難題 無解決 ターボ

ボムは二回転コマンド、地上攻撃はコンドルダイブというケイブの新作シューティング『むちむちTホーク』は発売無期延期。そんなセレモニーで今月のMMターボは覚醒した。

早くもうちのケータイの予測変換機能が、「お」と入れただけで『オトメディウス』と変換するようになりました。

（千葉県　バルルルン兄さん）

☆危険な変換はゲーマーの誉。ムー[illegible]になるまで精進せよ。

気になっている女の子がフルマラソンに挑戦すると聞いて、お守りがわりに「SR戦隊」をプレゼントしました。彼女は無事に完走して、ありがとうって言ってくれました。これって何かに発展しますかね？

（鹿児島県　ひのかみけ君）

☆お守りのおかげでオリンピックに[illegible]

No.82、P170にて「イロモノだけ正統派3の画面表示値」とありましたが、一体だれが正統派なのでしょうか？　空手＋ブーメランの人？　新体操＋合気道の人？　岸をブン回すプロレスラー？　ボクシンググローブ＋剣の人？　IQ600のフリスビー少年？　帽子が取れると怒るグラサン爺？　胸毛デブアメリカンポリス？　あ、そうか！

かぎ爪忍者のニマメスが正統派だったんだ！　それにしても並べてみると悪夢のような面子ですな。でも大好きだけど。

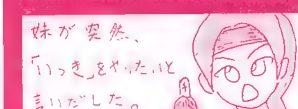
（埼玉県　ウロバス君）

☆10割でした。[illegible]

ウィンドウズビスタって、「龍虎の拳2」のキャラクター選択画面に似てるよね。

（東京都　アトミックS君）

☆[illegible]



↑（長野県　LEG君）

☆[illegible]



↑（新潟県　佐倉信士君）

☆[illegible]その論文！



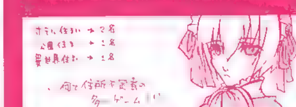
↑（青森県　あつしさん）

☆[illegible]



↑（大阪府　天井君）

☆[illegible]



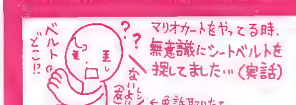
↑（大分県　緋彩雪さん）

☆[illegible]



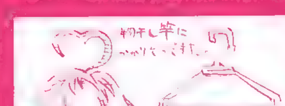
↑（鳥取県　青い肉汁君）

☆[illegible]



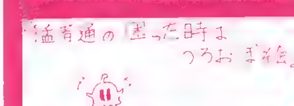
↑（三重県　[illegible]さん）

☆[illegible]



↑（岩手県　きのえとら君）

☆[illegible]



↑（静岡県　雀KER大澤君）

☆安いロケが基本中の基本



↑（島根県　そぼろビシャモン君）

☆[illegible]

A・Fro回覧板 忍者村 それはアーケードゲームの忍者をネタにしてさえいればオーケーのルール無用の忍者祭のことなのさ おっと、二つだけルールがあったな 一つはお父さんお母さんを大切にすること。そしてもう一つは「西洋VS東洋」忍者対決ということさ！　対決の判定方法は「数とクオリティー」。数では不利な西洋忍者も面白さや画力が高ければ東洋忍者をぎったぎったにできるかも？

アルカディア大瀑布

読者のカルマがいかんともしがたく凝縮した[illegible]コーナー、アルカディア大瀑布は今夜も猛烈フィーバー中！　立ち読みで済まそうとしたところ無念にも噴き出してしまい周囲から白い目、という惨事を招きかねないので、立ち読み中の[illegible]キッズはすぐさまレジに直行し、お部屋でじっくり読むとええんちゃうかね。

ピチっ子ハガキも大募集中！

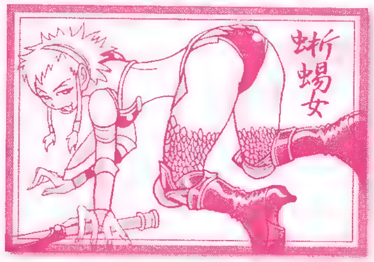


[illegible]

春のギャルーンフェスティバル

ブリセル大作戦

屈強な剛の者をいともたやすく華麗な女神に変ぼうさせるゲーセンビューティーコロシアム、それがブリセル大作戦。性別までも変えてしまう驚異の技術に仰天せよ！



（東京都　ヨウタ君）
爬虫類系お姉さんの魅力がココに！　髪型とかナイスマッチだと思います



（宮城県　銀漢君）
☆「アタイの名前を言ってみろ！」つか、鉄仮面被らなくてよくね？



（東京都　鷺ノ宮洵さん）
H 志貴子さんの方がスタイルが良くなってる点は、我々だけの胸に留めておくのがいいとおもゆ。



（香川県　ひだかさん）
☆王子様のブリセル後はお姫様になってしまうのはこれ常識！　馬は不問とす。



（宮城県　霜月啓さん）
H エレ子がノリノリなのがいい感じさ
衣装も素敵にハジけティール。



（三重県　睦月那弥さん）
H 衣装を少しいじるだけでブリセル化。
兄貴も姉貴にしてやってプリーズ。

これをもって三国女体化とす！

ブリセル群雄伝

後漢の時代、世の平穏を揺るがす一大争乱が巻き起こる！　それがブリセルと何の関係があるかはまた別のお話。



（北海道　砂丘の虎君）
奥さんと組めばいいコンビになりそう
復活×3がどこで生きるのかは各自考えよう



（奈良県　くりまんじゅさん）
H「受け継ぎしスク水」（コメントより）。
孔明師父もスク水着てたのかーッ。



（福岡県　皐月トミイさん）
……まあ、巨乳の家系なので、張苞のアレンジはある意味正しいと言える

血の絆を見れよやあ！

キョーダイ部

[illegible]



[illegible]



[illegible]



A・Fro回覧板　次ページでも触れておりますが、今月で福田柳太郎氏がA-Fro担当を勇退することになりました。氏はA-Fro立ち上げ時から精力的に立ち回ってくれて、当コーナーの隆盛のために尽力してくれた立役者でもあります（ブリセル、エロス村、ピチっ子などはほとんど氏の立案）。長きにわたるライター生活、お疲れ様でした。来月からは投稿者としてA-Froにネタを送ってくるように（笑）。

A-Fro漫画道場

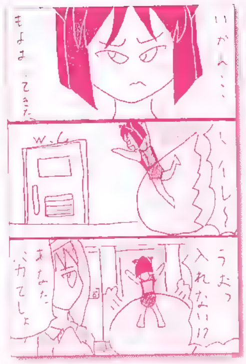
ゲーム愛を漫画で表現……そんな生きざまがあってもいいじゃない! 今月も悲喜こもごもてんこ盛りの力作がそろってますさかい、見ていったってや!



(大阪府 成瀬徹さん)
無理しないのか一番よ! 心のペレストロイカは遠い



(福岡県 妃微既さん)
☆それを言ったら虎舞……いえ何でもないス。



(長野県 LEG君)
☆そのまま放出はいかんぞ。プール監視員との約束だ



(東京都 ゲコゲさとる君)
いやあ、萌えならしょうがねぇよな……って、んなわけあらへんよ!

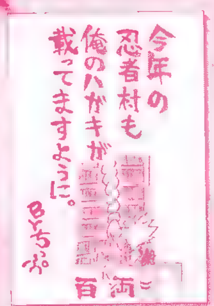


(東京都 百地羊作さん)
☆やっぺ、ボクにはスミペタのスライムにしか見えないよ! ホントダヨ。



(埼玉県 めもる伍長さん)
彼女持ちには彼女持ちなりの悩みがあるのでした へへっ にうらやましくなんか……略

萌えニンジャメイニア! 今年は「和」VS.「洋」!



(千葉県 加川ガル吉さん)
今年は東西対決! チップ君には西の雄として頑張ってもらいたいところさ!

もはやA-Froを語る上で欠かすことのできないない「ニンジャ特集」。例に漏れず今年も大開催されてしまうわけですが、本年のテーマは「和」VS.「洋」! 伝統と格式の和製忍者と、ノリと勢いで押し切る西洋ニンジャが激しく火花を散らす今年のN特。掲載は5月末売り故、こぞって投稿するでござるよ!

今、旅立ちのとき……

さらば、福田栅太郎

A-Fro開闢以来、コーナー担当を務めた福田栅太郎氏に新たな旅立ちの時! 「俺たちの冒険は始まったばかりだ!」栅太郎先生の次回作にご期待ください。

From 福田栅太郎

投稿者の皆さま、10年間本当にありがとうございました。変態コーナーばかり立ち上げてしまったけど、結果的には流れが変わってよかったのかなと思います。今後のA-Froへの希望は、文章投稿がもっと増えてほしい! イラスト描きの皆さまもイラストの裏に愚痴やフレイログを書いてほしいなあと思います。それでは、またどこかでお会いしましょう。Mioさん(昔の相棒)、どうやら俺もここまでのようだ……ぐふっ

田渕健康の贈る言葉

A-Froの歴史=福田栅太郎の歴史と言ってもいいほどに、人生を削って滅私奉公していただきました。アメリカに行っても元気でな! (一部嘘)

田中ちくわの贈る言葉

思えば福田師匠には、自分がこのアフロズに強制就(ゴフゴフッ)迎えていただいて以来、お世話になりっぱなしてありました。遠い空の下、ぜひこれからもご健勝のほどを! そのネタ魂、受け継いで育み続けます!!

アーケードゲームのネタならどんと来い!! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! (URLも)書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
◎投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに掲載する場合は、掲載号発売日以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず(笑い)重視で(?)
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。
【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ〜A4くらい。比率は3:2(横:縦、ハガキの比率)が基本です。
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロの場合はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
◎画像サイズは寸法7×5cm、解像度は350dpi推奨。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3MB以下の容量に圧縮して送ってください。



(東京都 上原キノさん)

次々号7月号の締め切りは……4月16日(月)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所氏名を忘れずに!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

みなの者いざ、こいのぼれ!　さあ、かしわもて!!
鎧兜に身を包み、春のイベントにいざ出陣!?



今年のゴールデンウィークは2+4日の飛び石連休。かつてはGWに集中していた感のある大型イベントも、今は期間的に分散傾向にあるようです。むしろGWは長い春の戦いの中盤戦?　当館も皆様の同人ライフがより充実するよう、サポートしていきます!

案内人 レン・コイン 執事 &ハーネス・キハンヌ メイト
文:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ



ミルク&ハニーで
らぶらぶファンシーな
マコサイアンソロジー!

ギャグ　シリアス

ポップンミュージックシリーズ

サロン・ド・マコサイ

ちょこあ

A5判　76P　オフセット　表紙カラー
1000円分無記名小為替+宛名シール
〒770-0047　徳島県徳島市名東町1丁目211-6　田村恵美



マコトとサイバー、兄弟愛からちょっとだけアヤシイ愛まで、ほのぼの甘々テイストの7本を収録。どのサイバーも生意気系よりはフニフニかわいい系ですわね。巻末にはマコサイアンケートも収録。

三国志大戦

野望! 策謀!! 滅亡!!!

東方傀儡師一座!

ギャグ　4コマ

A5判　20P　オフセット　表紙カラー
送料込み450円分小為替+宛名シール
〒960-8157　福島県福島市蓬莱町4丁目3-15-42　堺方「TKI.A」係







登場キャラのハートをえぐるような、勢いのあるヒドめのギャグが暴力的に炸裂!　カッチリした線質で、美男子顔からギャグ顔へのギャップも楽しい1冊です。

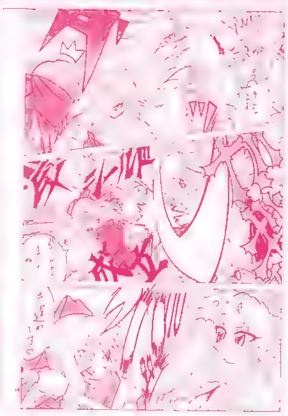
MELTY BLOOD Act Cadenza

月が言い訳をしてる-ふたつめ-

君の好きだった歌

シリアス

B5判　28P　オンデマンド　表紙カラー
300円分(送料込み)無記名定額小為替
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3
吉田荘2　沼田方　有栖青重







3月号で紹介した「ひとつめ」の続編。白レンの暴走を止めるため、琥珀はにこやかに戦いを挑む……。技名をそのまま擬音に使う独特のスタイルは今回も健在です!

伝言板

★友人募集

[illegible]

伝言板では個人主催イベントの告知やサークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、[illegible]を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

[illegible]

■通信販売を申し込む方への注意

[illegible]

メイドの控え室
というわけで、ちょっと本数少なめでお届けした今回のゲーパロ館。冬コミ終了後、春イベントまでのエアポケットに落ち込んでしまった感じですわ(涙)。当館では、春イベント合わせの新刊はもちろん、旧刊既刊でのご応募もお待ちしております。今年の春イベントは分散型なので、投稿も集中しない=ライバルが少ない期間も長いかもしれませんわよ?





制作者より
マコサイ好き7名の執筆者による、マコサイへの愛がぎゅっ★と詰まったマコト×サイバーアンソロジーです。

餓狼 MARK OF THE WOLVES

Falling

HANGOUT

18禁　シリアス　男×男

A5判　28P　オフセット　表紙3色
200円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒631-0821　奈良県奈良市西大寺東町1丁目1-23-203　居上元勇

制作者より
『餓狼MOW』直前の設定の、ロック×テリー女性向けシリアス18禁漫画本です。







試合の前日、同じ部屋に泊まったロックとテリー。酒の勢いを借りたロックは、胸に秘めた思いをぶつけてテリーに強引に迫る……。オチは一応ハートフル方向。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月20日（金）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

郵便事故を未然に防ぐために

通販申し込みのあて名とペンネーム

個人情報の取り扱いには、いろいろと気を使わなくてはいけない昨今。「本名の代わりにペンネームを使えばOK！」と思っている方はいませんか？　ただそれにもちょっと問題があるようです。



あて名に名前がなくても手紙は届くの？

レン「あれー？　これ、どうしたらいいんだろう。ちゃんと届くのかなぁ」
ハーネス「冬コミでいただいたペーパーの、通販案内に何か問題でもありますの？」
レン「通販申し込みの住所なんですけど、名前が書かれてないんです。○○県××市△△町◇-☆-□　▽▽アパート☆号室、で終わっちゃってる。どういうことなんでしょう？」
ハーネス「あー、これはきっと本名を公表したくなかったんでしょうね。でもこれ、確かに先方に届くかどうか、微妙ですわねー。せめて名字だけでもあれば話は別ですのに」
レン「ペンネームは分かってますから、ペンネームを書いてしまいましょうか？」
ハーネス「うーん、それはかえって郵便事故を引き起こしかねないですわね」

公式見解は「本名が必要」！　だけど？

ハーネス「まず架空の同人作家『本名：田中藤子　ペンネーム：藤田マキシマス　サークル名：フォー・トレス』という方がいるとします。またご近所には、別の『藤田』さんが住んでいる、と設定します。考えられるあて名は次の10パターンくらいですわね」
①田中藤子様（本名フルネーム）
②藤田マキシマス様（ペンネームのみ）
③フォー・トレス御中（サークル名のみ）
④フォー・トレス　藤田マキシマス様（サークル名＋ペンネーム）
⑤田中藤子様方　藤田マキシマス様（本名フルネーム＋ペンネーム）
⑥田中藤子様方　フォー・トレス御中（本名フルネーム＋サークル名）
⑦田中藤子様方フォー・トレス藤田マキシマス様（本名フル＋サークル名＋ペンネーム）
⑧田中様方　藤田マキシマス様（本名名字のみ＋ペンネーム）
⑨田中様方　フォー・トレス御中（本名名字のみ＋サークル名）
⑩田中様方フォー・トレス藤田マキシマス様（本名名字のみ＋サークル名＋ペンネーム）
ハーネス「まず本名が入っている①⑤⑥⑦は問題なく配達されるでしょう。危険なのは②③④。郵便局の方はあて名の住所と名前を、表札や郵便受けの名前と照合して配達します。住居リストで確認したり、普段の配達の記憶を頼りにするそうですけど、②は『住所は田中さん家だけど名字は藤田さん。マキシマスって人はいないはずだが、これは住所とあて名、どっちが正しいんだ？』みたいなことになるかも。③も『この住所は一般家庭で、こんな会社みたいな名前じゃないぞ？』となる可能性も十分にあります。④も危険性は同様ですわね」
レン「⑧⑨⑩はどうなんですか？」
ハーネス「これがちょっと微妙ですのよ。郵便局の公式見解では『届かない』ということなのですけど、実際問題としては届くことが多いのだそうです。配達の方が『田中藤子＝藤田マキシマスである』と知っているか、『多分、田中さん家のだれかのペンネームなんだろう』と判断して配達してくださっているのでしょうね」
レン「あ、だからさっき『せめて名字だけでも』って言ってたんですね!?」
ハーネス「投稿者の皆様にもお願いしますわ。確かに昨今、個人情報の取り扱いには気を使わなければなりません。それでも同人誌の通信販売を確実に行なうには、あて名に本名を書く必要があります。本代というお金の絡む問題でもありますし、投稿の際、通販申し込み先にはなるべく本名フルネームを書いていただけるよう、よろしくお願いします」
レン「ぼくのもらったペーパーの方はどうしよう……まず名前ナシで手紙を出して、届くかどうか確かめないと。その時に本名を教えてくれるか、聞いてみようっと」



稼働直前！ファンタジーな格闘ゲームの設定資料公開！

―設定資料集―

今回は、『BF』の設定資料を稼働に先駆けて公開！　新規タイトルということもあり、製品版では使用されなかったモノまでお届けするぞ。また、各キャラクターの解説をしている記事は32ページから。

Battle Fantasia™
バトルファンタジア



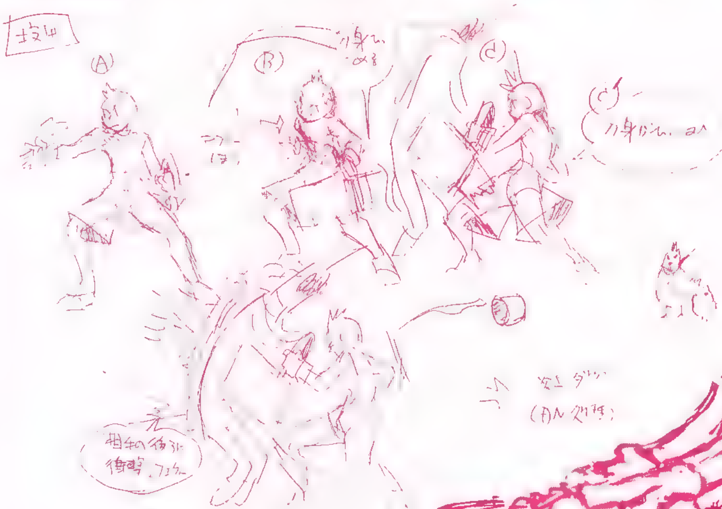
Urs

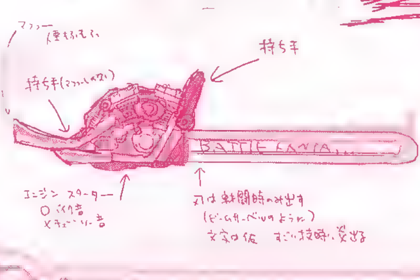
名前：ウルス・ヴァン・デ・ランド
クラス：勇者の息子（闘士）
性別：男
種族：人間
年齢：17歳
LEVEL：24
HP：3650

装備
武器：バシリスク
盾：無し
頭：無し
体：フレストアーマー
飾：皮手袋
マフラー

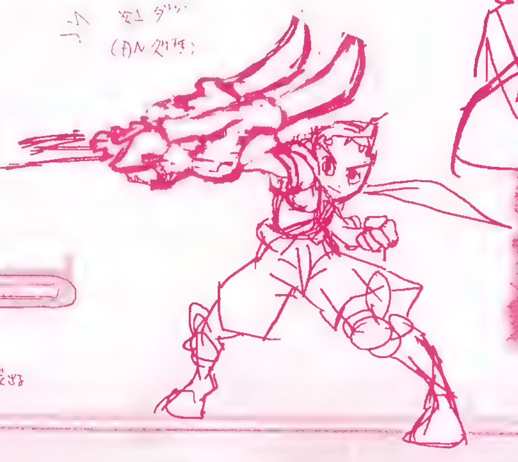
アイテム
レインウェア
錆びたスパナ
オルクラン大陸の地図

C.V.：安西 英美

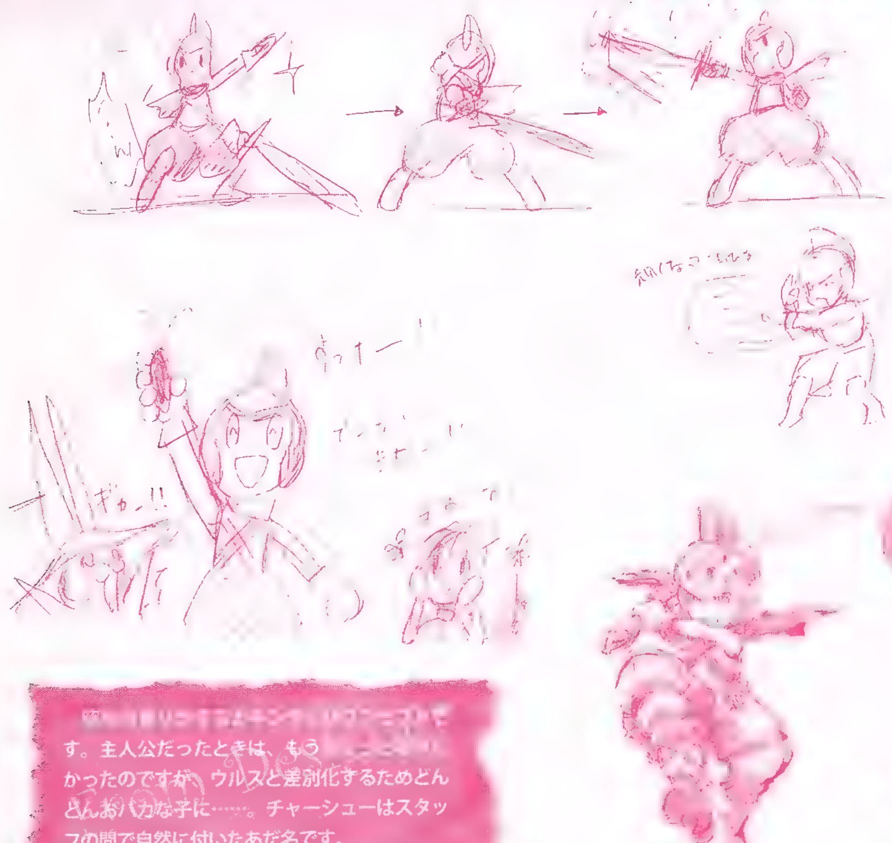








大人の事情で、開発末期にマルコを改造して無理やり作る羽目になった主人公です！　ミニールも企画もロケテストもセコイヤンもすっ壊しで登場するあたり、ある意味彼らし
[illegible]



[illegible]
Marco



名前：マルコ・ヴァン・デ・ランド
クラス：勇者の息子（剣士）
性別：男
種族：人間
年齢：9歳
LEVEL：16
HP：2680

装備
武器：ダイナソード
盾：ミディアムシールド
頭：ヘヴィ・ヘルム
体：ヘヴィ・プレート
飾：皮手袋
勇者のマント（ミニ）

アイテム
やくそう
べろべろキャンディ
天宿鳥の羽
骨付き肉
空のお弁当箱

C.V.：岩崎 恵美子

[illegible]す。主人公だったときは、もう[illegible]かったのですが、ウルスと差別化するためどんどんおバカな子に……。チャーシューはスタッフの間で自然に付いたあだ名です。

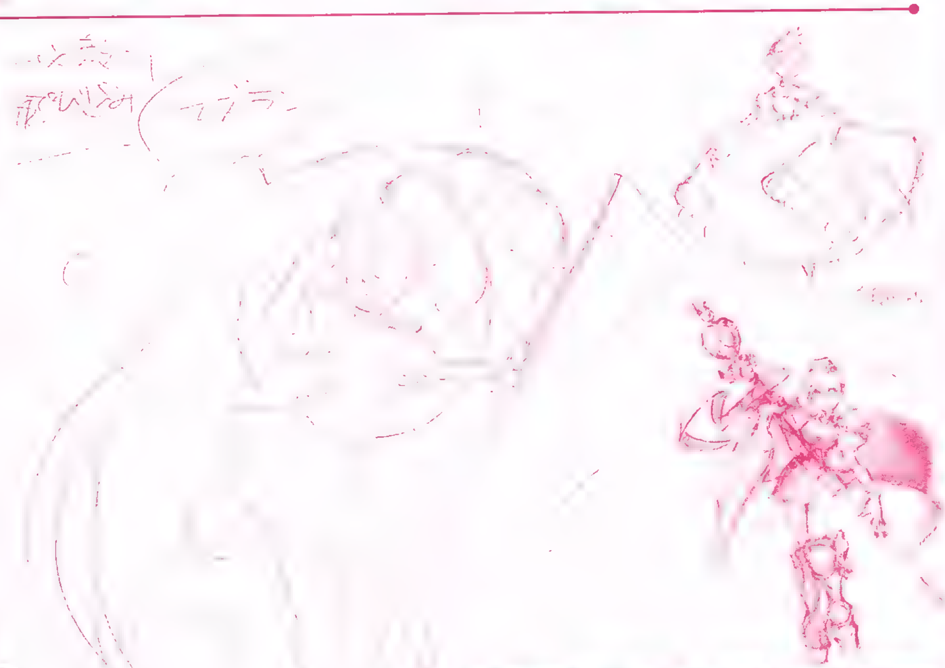
[illegible]
Princess Olivia

名前：オリヴィア・フォン・ローゼリア
シンボル：ローゼリア・ローズ
クラス：プリンセス
性別：女
種族：人間
年齢：17歳
LEVEL：19
HP：3200

装備
武器：ハートオブエタニティ
盾：無し
頭：プリンセスバトルハット
体：プリンセスバトルスーツ
飾：バトルグローブ

アイテム
薔薇乙女の守護
帰還の書
センチュリオンパス

C.V.：大河内 雅子





[illegible]モーションアイデアや服の[illegible]ガードをやっていた時の経験[illegible]ます。技の一部は実際に出せるので、コスプレするときはぜひトライしてみてください。

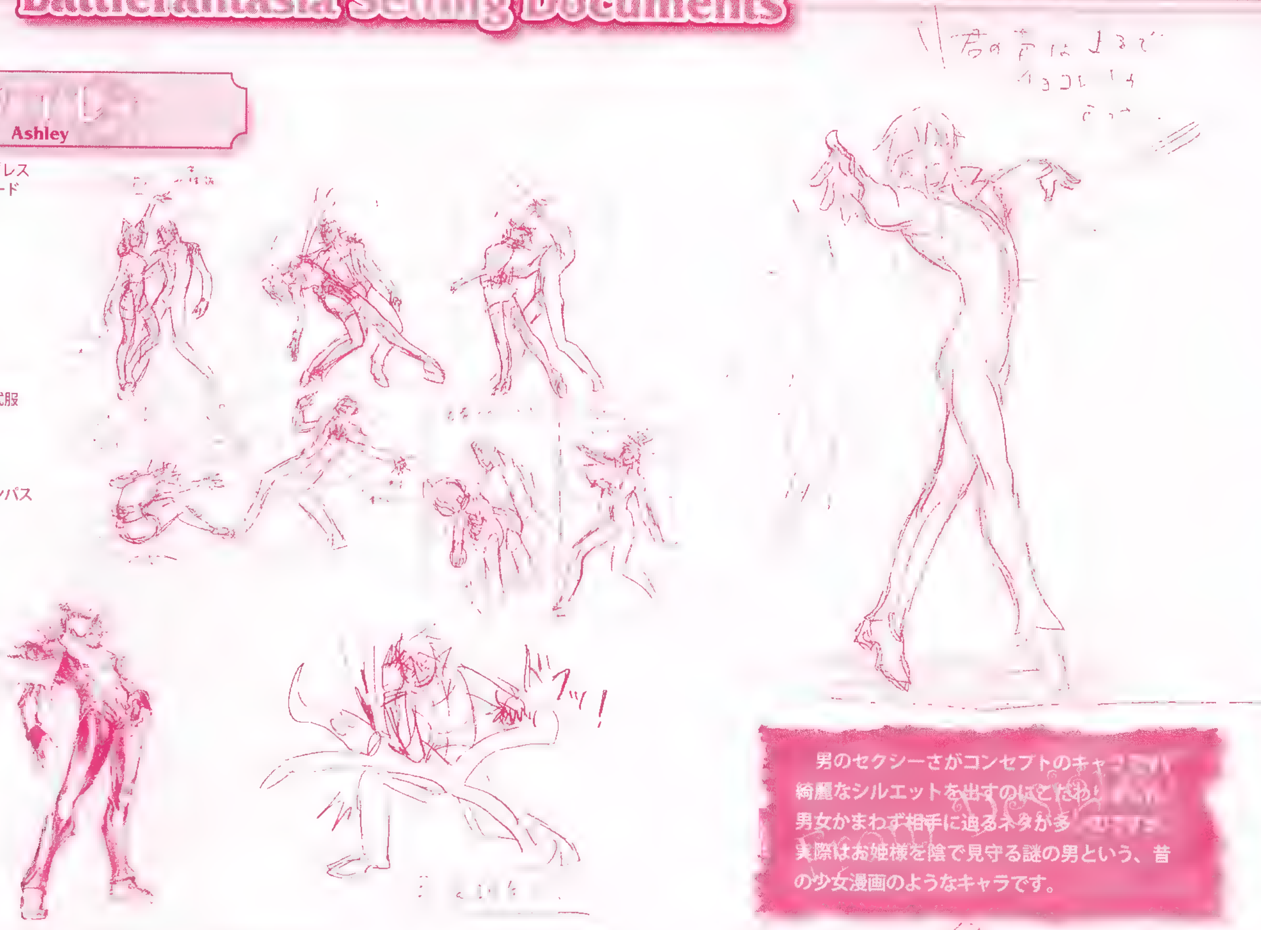
Ashley

名前：アシュレー・ラブレス
クラス：元ロイヤルガード
性別：男
種族：人間
年齢：21歳
LEVEL：27
HP：3470

装備
武器：無し
盾：無し
頭：無し
体：ロイヤルガード制式服
飾：無し

アイテム
紫の誘惑
ブラックセンチュリオンパス

C.V.：三浦 祥朗



男のセクシーさがコンセプトのキャラ[illegible]綺麗なシルエットを出すのにこだわり[illegible]男女かまわず相手に迫るネタが多[illegible]実際はお姫様を陰で見守る謎の男という、昔の少女漫画のようなキャラです。

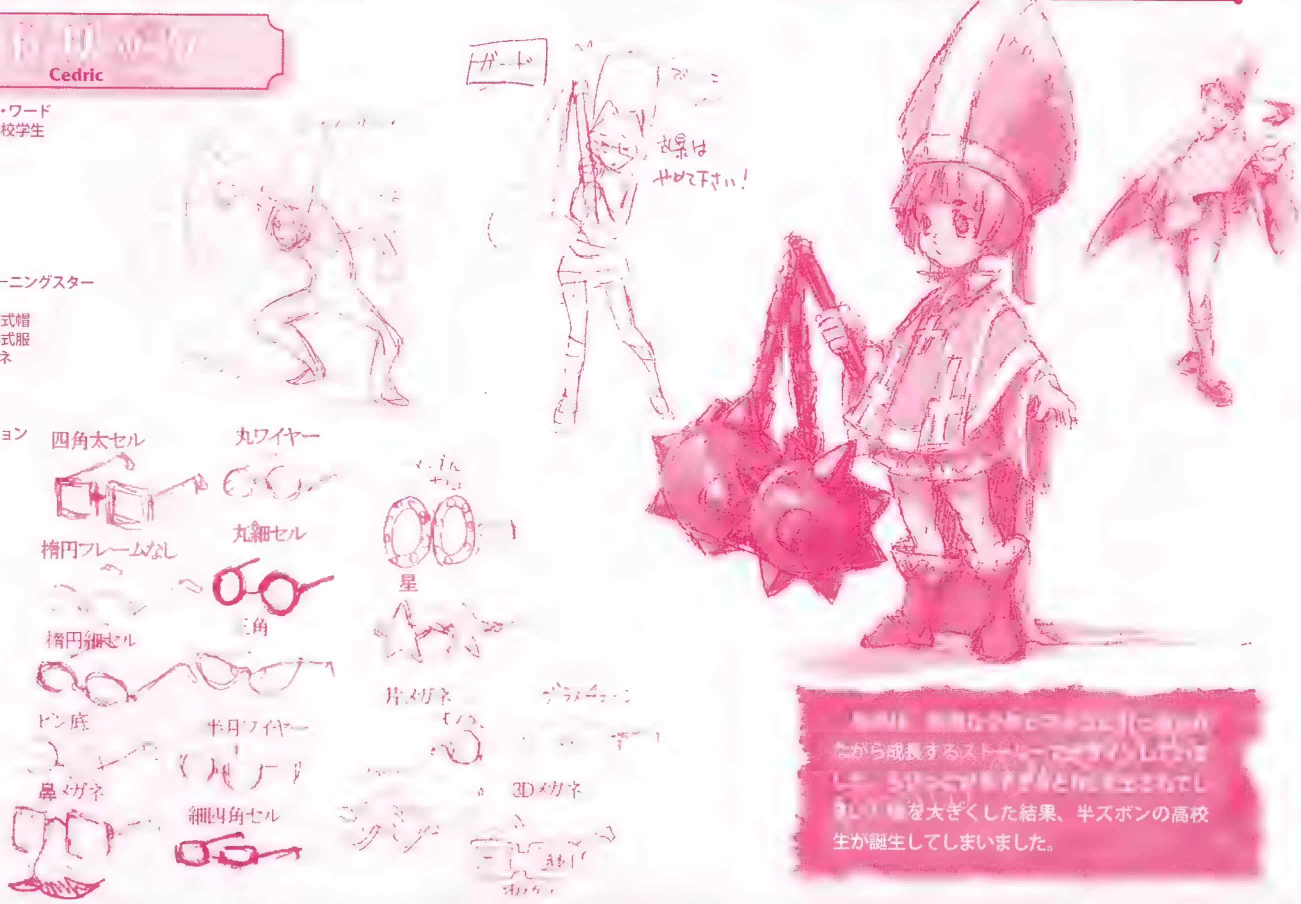
Cedric

名前：セドリック・ワード
クラス：王立神学校学生
性別：男
種族：人間
年齢：16歳
LEVEL：18
HP：2830

装備
武器：ゴッド・モーニングスター
聖水
頭：王立神学校制式帽
体：王立神学校制式服
飾：ノーマルメガネ

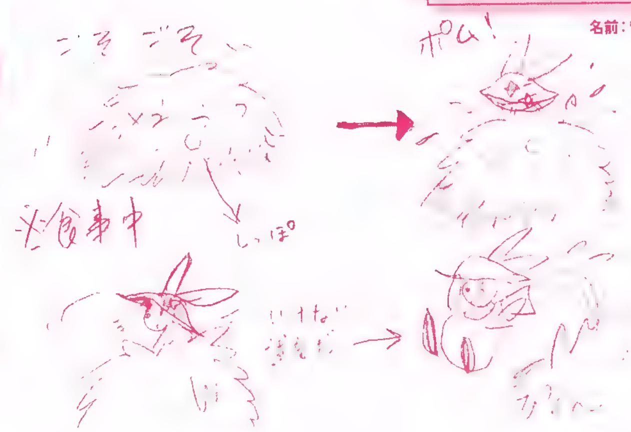
アイテム
スペアメガネ×？
エチケットポーション
油取り紙セット
リップスティック

C.V.：阪口 大助



[illegible]から成長するストー[illegible]を大きくした結果、半ズボンの高校生が誕生してしまいました。





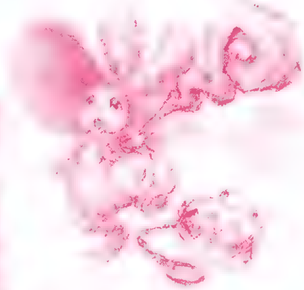
Watson

名前：ワトソン・リヴィングストン
クラス：王位天文台長
性別：オス
種族：フォルモサ族
年齢：？
LEVEL：60
HP：2190

装備
武器：ムーンナッツの杖
頭：星屑の帽子
体：星屑のケープ
飾：無し

アイテム
真実の書
忘却の懐中時計
魔導書

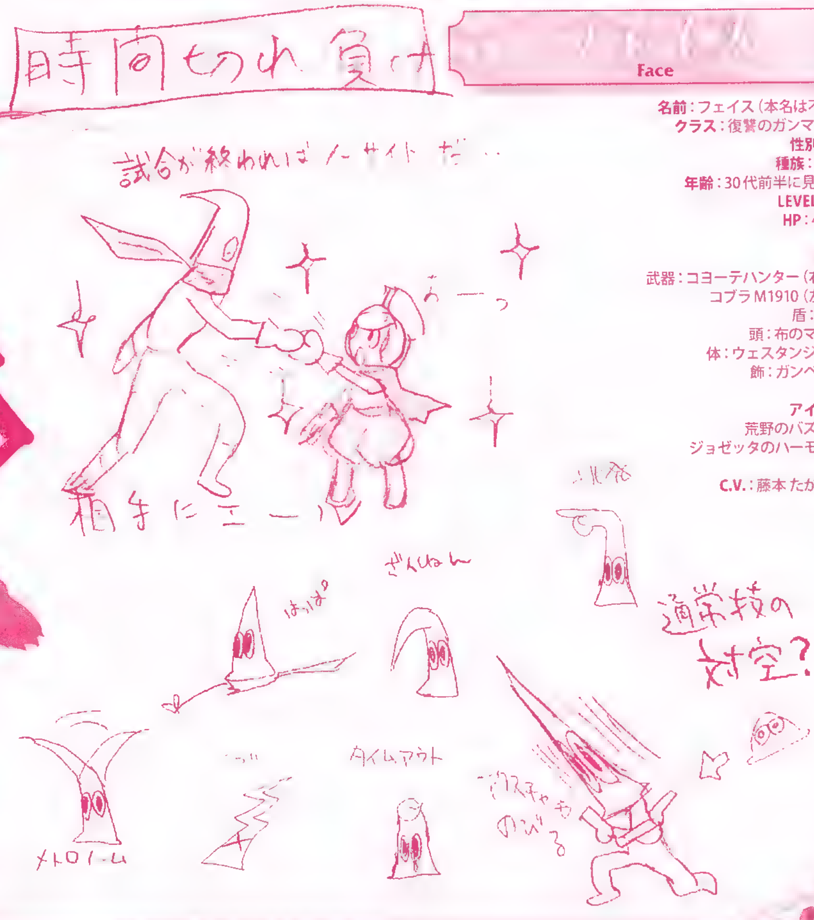
C.V.：三輪 勝恵





[illegible]





Face

名前：フェイス（本名は不明）
クラス：復讐のガンマン
性別：男
種族：人間
年齢：30代前半に見える
LEVEL：36
HP：4440

装備
武器：コヨーテハンター（右手）
コブラ M1910（左手）
盾：無し
頭：布のマスク
体：ウェスタンジーン
飾：ガンベルト

アイテム
荒野のバズーカ
ジョゼッタのハーモニカ

C.V.：藤本 たかひろ

[illegible]

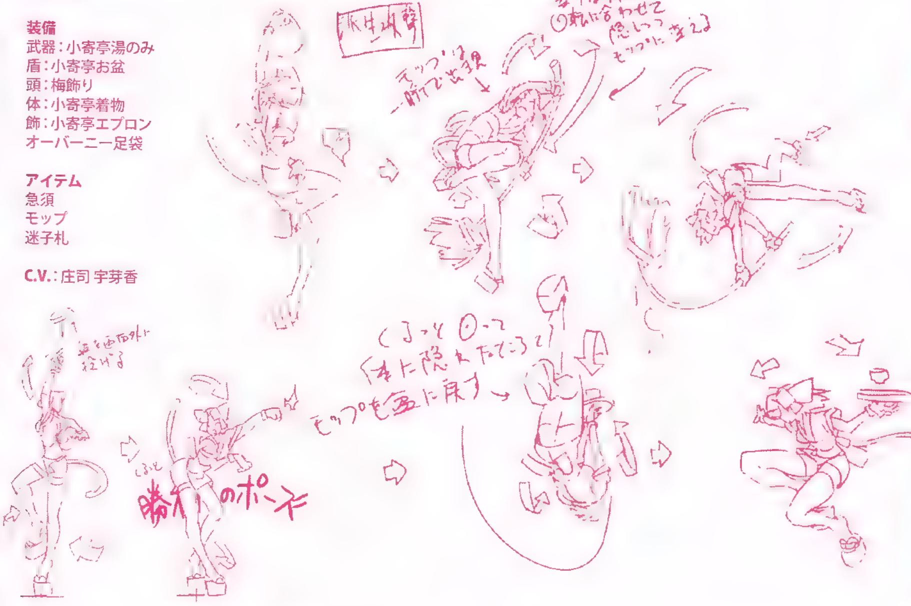
こより
Coyori

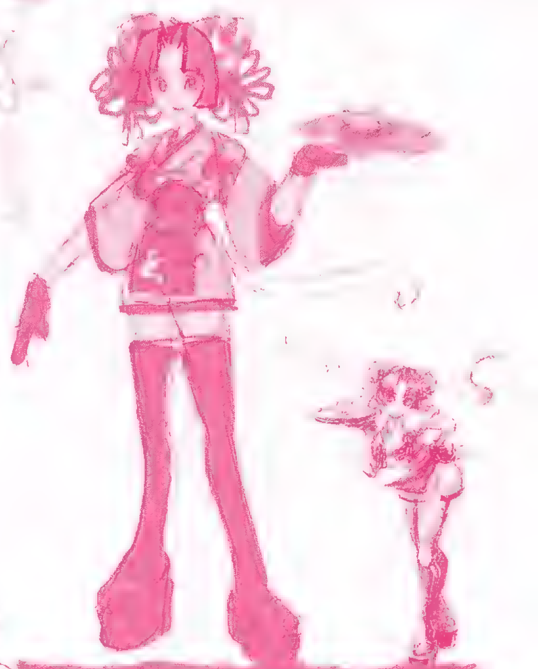
名前：こより
クラス：看板娘
性別：メス
種族：猫
年齢：人間でいうと19歳くらい
LEVEL：22
HP：3150

装備
武器：小寄亭湯のみ
盾：小寄亭お盆
頭：梅飾り
体：小寄亭着物
飾：小寄亭エプロン
オーバーニー足袋

アイテム
急須
モップ
迷子札

C.V.：庄司 宇芽香





[illegible]す。とにかくパンチラが激しく、修正に苦労し[illegible]。もっと和服の可愛いバリエーションを[illegible]

Donvalve

名前：ドンバルブ・ド・ドン
クラス：ドワーフ王国元王様
性別：男
種族：ドワーフ族
年齢：人間で言うと55歳くらい
LEVEL：38
HP：6580

装備
武器：素手
盾：無し
頭：ビッグホーンヘルム
体：セブンズマイルドアーマー
飾：ロックンガントレット

アイテム
金の火打ち石と打ち金
ヨードン油
ガカン石（燃料）
プレミアム・ゴールドルカード

C.V.：龍田 直樹





[illegible]あるのですが、あまり画面で効果的に見せられなかったですね。



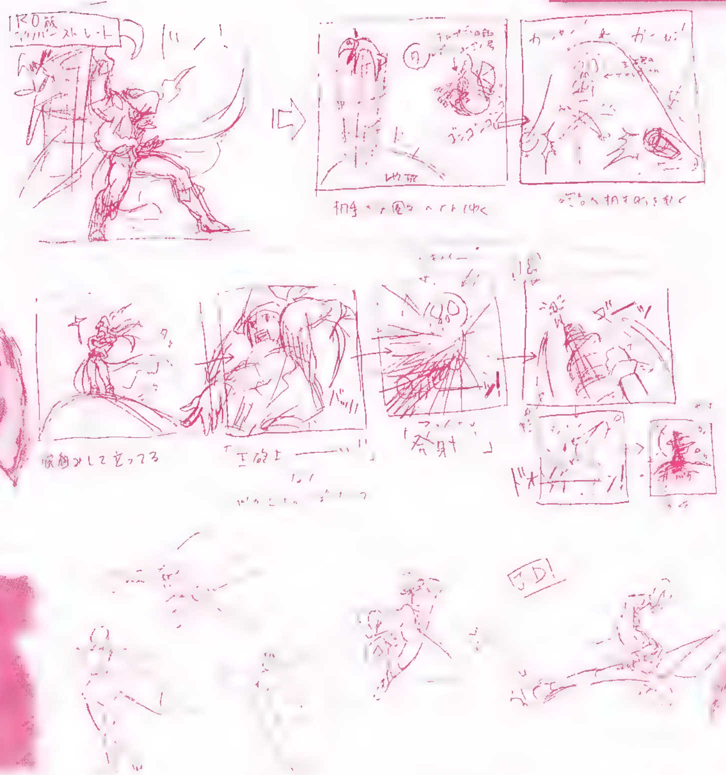
フリード
Freed

名前：フリード・ヴェレス
クラス：キャプテン
性別：男
種族：人間
年齢：27歳
LEVEL：31
HP：4100

装備
武器：キャプテンフック
盾：無し
頭：キャプテンハット
体：キャプテンコート
飾：無し

アイテム
飛空石のかけら
ネツサマ草
ゴーレムの灰

C.V.：石渡 太輔





[illegible]



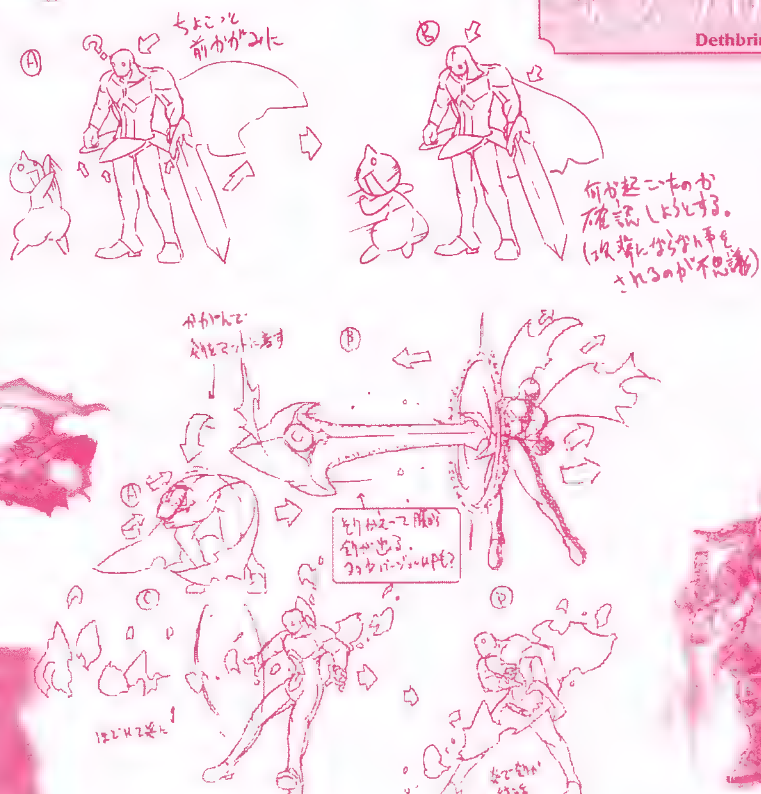
デスブリンガー
Dethbringer

名前：デスブリンガー
クラス：闇の眷属
性別：男性
種族：？
年齢：？
LEVEL：53
HP：5500

装備
武器：魔剣アビスブレイド
盾：無し
頭：デスヘルム
体：デスアーマー
飾：無し

アイテム
無し

C.V.：今村 直樹





[illegible]量をどんどん減らしていくことになってしまい、お尻が丸出しに……。

猛者通信ドス龍

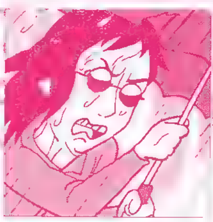


DOS15本目　秘密の花園とイソップー！

事務所高熱費問題が叫ばれる昨今、ダップセ二人の事務所ではこの冬、某○箱と某ρS3をつけっぱなしにしていたところ、一切暖房を使わずにむしろ冷房ガンガンだった（120%マジ竜）だったという事実。6畳の事務所ではもう限界説も浮上。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物とか



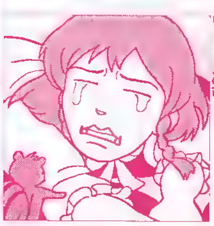
まさ

雨の日にはリルケの詩集を紐解き、星振る夜はハイネの作品に頬を濡らすことは残念ながらありえなく、サーチアンドデストロイを旗印にまい進する狂戦士。



ケソ

うっかり屋さんであわてんぼ、朝はパンをくわえたまま学校に走るシーンもよく目撃されることは無く、生肉を食いちぎりながらホバリングするのか真実。



ブニョ

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』ムックから開放され、再びモセルの担当に戻ってきた夢見る編集。いわば「地獄の次は、また地獄」でありここはウドの地ソドムの市。

EPISODE：01

北国の帝王

Men's Kingdom

まさ（以下、**時空迷宮**）　それでは、実に二カ月遅れて今年のAOUショー総括を行ないたいと思うがどうか。

ケソ（以下、**レギ**）　アイ、マム。神奈川の地に引っ越したら幕張メッセまで2時間かかったので、絶対今年中に再引越ししようと思いました。

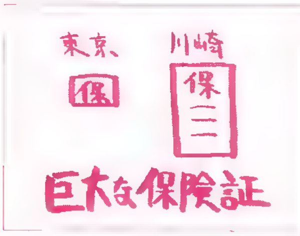
ブニョ（以下、**オン**）　早いよ！　去年の12月に越したばかりでしょ？

レギ　その上、川崎市は保険証も今時カードサイズじゃないのよ！　びっくりこきまくりですわ！

オン　……それは死活問題なの？

時空迷宮（以下、**時**）　まあまあ。論ずるべきはケソの保険証のサイズではなく、今年のAOUショーの内容だと思うがどうか。これ以上神奈川県の保険証サイズに対して討議を続けるのならば、既に2年神奈川県民を続けている我に宣戦布告をするものとみなす。

レギ　ひ、ひいい。めっそうもございまスヒィン。



オン　今年のAOUショーねえ。大型筐体ものの充実はいつもどおりだったけど、メダルゲームもいつにも増してバラエティ豊かだったかな。

時　編集ならではのふかん的な視点での一言アーリガトゥ！（GF）では次、ケソ。

レギ　アトラスブースに月島きらりは居ましたけど、なーさんが居ませんしたー……でし……た（落涙）。

時　……君は全くもって毎回どうでもいい個所ばかりをチェックしておるな（ダンを片手でアイアンクローするサガットばりの光景）。



今ごろAOUの話が出てくるというのが、猛者っぽいというか、ダップセっぽいというか……。

レギ　ンギギギギギ！　頭割れるけえ、かんべんしてつかあさい！

オン　まさ兄ィは何か気付いたことありましたか？

時　相変わらず基板ものが少ないのは残念だったが、未来を感じさせるタイトルが多数参考出展されていたのがよかったのではないだろうか（棒読み）。

オン　いや、そんなカンペはどうでもいいですから……。

時　個人的に言えば、何か女の子を主人公にしたタイトルが増えてきたような気がするっぺれ～。

オン　ああ、それは確かに。ショー出展作品に限らずに、最近は女の子を主人公に据えたタイトルが増えてきましたよね。

時　アーケードタイトルに限って言えば、女の子が主人公の作品は決して少なくはなかったのだが、割合的にはここ最近の女の子主人公ゲームの発売率はかなりのものだと思うのは気のせいでは、あ、ネウ。

レギ　するってえと、今回はその件についてガッツシと討議するっていう按配ですな。

時　そう捉えてもらって結構。

EPISODE：02

ハートは高気圧

It is cheerful.

レギ　ちょっと前の時代だと、女の子が主人公のゲームをプレイするのは「我輩ちょっと照れくさいでゴワス」という風潮があったような気がしますが、最近では全然そんなこたぁねえっす、むしろ女の子が主人公じゃないとやらないっす、くらいの勢いですよスピ！（NB）

オン　格闘ゲームに女の子キャラがたくさん登場してから、一気に間口が広がった気がするけどね。

時　格闘ゲームのキャラ選択基準には「キャラクター性で選ぶ」派と「性能で選ぶ」派という二つの流派が存在したものだが、今では「性能を重視しながら、キャラクター性の中にも選択肢ある」ことが多いさね。「女性キャラがこれしか居ないからこのキャラ選ぶか……」という制限が外れて、「女性キャラの中にもこれだけ選択肢がありますよ」的な門戸開放が行なわれているっぺれ～。

オン　キャラクターに完全依存するんじゃなく、システムをしっかりさせた上で「キャラが華やか」だったら、文句無いですよね。そういったゲームには皆が食いついてくると思うんですが。

レギ　はぅあ（頭の上の電球点灯）！　それなら、過去の名作を次々とオトメ化して出せば結構イケるんじゃね？

オン　まあ、過去のヒット作ならシステムはしっかりしてるものが多いし、また違った雰囲気でプレイできるのは嬉しいかもね。

時　ならば、各自でおにゃのこナイズドしたゲームを考えてみようではないかここは一つな。

レギ　へへっ、長年温めてた企画が日の目を見る時が来たって感じですか～（右手の平を上に向け、その手を胸の高さで前に差し出して前後に高速移動すると、ヒーコー感がより出るので試してみよう）。

～各自思案中～

オン　ふー、なんとか作ってみたよ。我ながら強引なものが多いけど（右上のカコミ参照のこと）。

時　フェフェフェ。大ヒッテル確実、我ながら悪魔のアイディーアを思い付いてしまったさな。

レギ　なんの。わちしも負けへんよ。見なっせこの鬼企画ーッ！

時　……。

レギ　……。

オン　……。

時　なんというかこう、我の心を絶望という名のサブウェイが通り過ぎて行った感じさな。

オン　僕もかなり強引だと思いましたが、お二人がそれ以上にふざけんなコラ、という内容だったので少し安心しました。

レギ　いや、のぐっちゃんのアイデアも大概にしろっていうくらいヒドイと思うë。

時　個人的には「アルプスの戦士」はかなりオススメなんだが、いかがかね。純情可憐な少女（顔に刀疵あり）がディスカーマーを振り回しながら、



むきゅっ！ 今度来そうな乙女ゲームはこれだ！

C-LAN案

■『シス娘。ひーと☆』
（出展・シスコヒート）
美人姉妹がラスベガスを爆走するドライブゲーム。ヒートゲージをためると超加速が可能とか、システムはありがち。

■『ブルマッドネス』
（出展・マーブルマッドネス）
トラックボールで女子高の運動会とかそんな感じ。多少グリーンベレーチック。ポイントためていろんなブルマを購入可。

■『アルプスの戦士』
（出展・アルゴスの戦士）
主人公は壬生のハイジ。ちなみに強キャラ。

ケソ案

■『私立雷電女学園』
（出展・雷電シリーズ）
一流パイロットを育成するための乙女の花園の物語。途中、病弱な学友やコーチが死んだりする。

■『オトメスラッグ』
（出展・メタルスラッグシリーズ）
ハート型の戦車を操縦して、悪いお兄ちゃんたちをこらしめちゃえ！　後半、戦車はどうでもよくなり、主人公自体が空を飛び始めたりする。

■『MOE-GP』
（出展・MOTO-GP）
少女ライダーの成長物語。語感だけで考えました、すんません。

ブニョ案

■『サス子 VS. 少女コマンダー』
（出展・サスケVS.コマンダー）
敵は全てくの一。ボスは、水着の女の子が6体くらい現れる分身の術とか、水着の女の子が走り回る飛竜剣の術を使う、水着満載のシューティングゲーム。

■『バトルギャルッガ』
（出展・バトルガレッガ）
敵キャラに乗っているのが女キャラというのはどうか。つーかそれってピン○スウィーツじゃねぇか、という話も。

■『ピストル町娘』
（出展・ピストル大名）
何となく。インパクトだけ。

アルプスの平和を護るために奮闘する、というアクションゲームさね。
オン　だじゃれっすね……。
レギ　ボーナスステージは闘犬・ヨーZフの背中に乗って、悪党どもをこれ幸いにとばかりに狩りまくるという図が目に浮かびます。
オン　……それどんなグレートハンティングですか。
レギ　オイドンの『私立雷電女学園』はどうっすかね。今まで、ゴリクソールに男らしかったシリーズに、あえて女の子要素を多分に盛り込んでみるという。こんなドラマ性はDNKG？（久々）。
時　うーむ。雷電学園とかいったら、シューティングの方じゃなくて、いつも「むうッ、これは……⁉」とか言ってる某塾生が思い浮かぶさね。
オン　嫌ですね、生徒全員の額に「大往生」とか刺青されてる女生徒ばっかの学園だと。
レギ　ウウッ、寝ないで考えた案なのに……（思考時間3分）。
時　ブニョの『サス子VS.少女コマンダー』は、いわば『忍者プリンセスvs.バネッサ・ルイス』で実現してほしいところさね。
レギ　既に少女じゃないような気もしますが、その二人だと同じ会社ゆえ、実現する可能性はゼロじゃないかもしれませんNE！
オン　いや……自分で提出しておいてなんだけど、実現する可能性はゼロだと思うけど。
時　だが詩歌～詩！　クロスオーバーというのは非常にいいアイデアだと思うがね君。異なる作品のヒロイン同士が激突するタイトルは、間違い無く求心力バリクソールだと思うがどうか。
レギ　へへっ、格闘やシューティング、アクション丸ごとひっくるめて、ここはいっちょ最強女子キャラ決定戦をやってくれると盛り上がるんと違いますかーッ！
オン　確かにそんなゲームが実現すれば、間違い無くヒットすると思うけどね。でも、いろんなジャンルを一つにまとめるとして、一体どうやって勝敗を決するの？
時　脱衣麻雀とか申した場合は急所万力の計に処す。
レギ　ムグッ！（図星）　【アムロ・レイ】（レアカード）なみの先読み攻撃を……。
時　我思うに、『オシャレ魔女 ラブandベリー』みたいに着せ替え＆ダンスで競うのがいいのではないか。カードのコレクション性と相まって、素晴らしきインカムを記録しそうな勢いさね。
オン　でも、クロスオーバーを実現させるなら、元ゲームのシステムを引用しているほうが望ましいよね。
レギ　問題山積みですNE。トホリ。

EPISODE：03

戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

時　勢いで考えてみたものの、ただ単にキャラを入れ替えただけではヒット作を作るのは難しそうだ、という最初から見えてたような結論に達してみた我らだが。
オン　キャラを入れ替えたなら、それに符合するようなシステムも盛り込まないとってことですよね。
時　その点、昨今の女の子主人公ゲームは、うまくシステムを消化しているといえるだろう。
レギ　チェッ、ビッグビジネスはそう簡単に転がってねえって感じさ。
時　「キャラとシステム」の両輪が上手く回っていれさえすれば、別にだれが主人公であってもきちんとヒットしてくれるのが世の常だっぺれ～。
レギ　パウワ！（頭の上の電球点灯）ゲーム性とキャラの両立を完全に成し得た企画が今頭の中に！　タイトルは『漢スラッグ』！　コインを入れたらいきなり最終面から始まって、残機ゼロ、パワーアップ無し、１面で終了という男らしいゲームです！どっすか⁉
時・オン　零点
レギ　諦念スプリング2007……

（続く）



月刊★うろ覚絵

ちまたでは、猛者通信はネタに困ると「うろ覚絵大会」に逃げると、もっぱらの噂ですが、100%ど真ん中大正解故に「はい！　そうです」と開き直っている次第です。さて今月の「月刊★うろ覚絵」ですが、ダップセの原稿がびっくりするほど遅かったためにお休みさせていただきます。このコーナーを楽しみにしているファンの方々（約3名）ごめんなさい。

猛者つ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたい新ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された49ワオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信「ご意見」
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

アーケードゲーム ライブラリー

第52回　いも虫は蝶になって空を飛べるか

ルーパー

（オルカ 1982年6月）



（協力:VGL プロジェクト/あまちゅあらんど）

ビデオゲームの多様化が進んでいた82年、インベーダーハウスと呼ばれたゲーム場はゲームセンターと呼ばれることが多くなり、さまざまなキャラクターゲームが登場しては遊ばれていた。『ヘッドオン』にはじまり、『パックマン』の大ブームを経て安定ジャンルへと進化した「ドットイート」と呼ばれるアクションゲームは、ほかのジャンルに押されるものの、少なからずタイトルが発表され続けていた。

木の上で繰り広げる虫の闘い

今回は80年代に入って頭角を現してきたビデオゲームメーカー「オルカ」が82年に発売した『ルーパー』を紹介しよう。同社を知らしめたのは川のぼりアクションレース『リバーパトロール』で、その内容に魅了されたファンも多かった。その後も早いペースで次々と新作ゲームを発表していったものの、『リバーパトロール』以降あまりヒットには恵まれなかったオルカは83年に倒産した。『ルーパー』はヒットとはいえないものの、同社が倒産するまでの一年間に細々と売れ続け、国内のみならず海外の販社を経由して世界的に販売され、ゲームの歴史に足跡を残すこととなった。なお海外版では『Changes』の名称で販売されていた。

主人公はいも虫のルーパー、敵はてんとう虫と、「レディバグ」の逆のような対決構図のドットイートアクションだ。ゲームルールは木の上に置かれた木の実とイチゴをすべて食べればクリアというオーソドックスなものであるが、従来のゲームのような壁で仕切られた迷路ではなく、空中に浮かんだ木の幹の上が移動可能なフィールドとなっている点が目を引くポイントだ。画面は最大2画面分程度の広さを上下にスクロールする方式で、面ごとに多様なマップ構成がなされている。

まず近場の木の実を食べながら移動し、敵の動きを見ながら追い込まれないルートを予測する。イチゴはパワーアップアイテムで、食べると無敵のルーパーマンになり、敵が青くなっている間はやっつけることができる。ただし元に戻ったときの逃げ場も考えながら逆襲することが必要となる。

てんとう虫のほかに大きなカブトムシもうろついているが、これも敵の一つである。また、もたついているとフクロウが飛んでくるが、こいつだけはパワーアップ中でも倒せないので回避するしかない。2面ではメインの敵がクモになるなど敵も変化する。

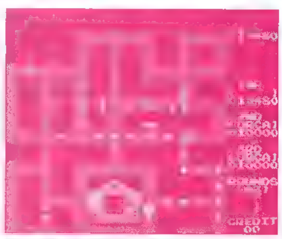
ルーパーのマップのカラクリは、回転可能な年輪のある木（以下「年輪」）の部分。画面上に何個所かその仕掛けがあるのだが、年輪を通過した直後に縦なら横に、横なら縦に90度回転し、乗っている敵を落下させることができる。このとき通過した部分だけではなく、画面上にあるすべての年輪が同時回転する。追われて逃げながら通過し、追尾して来る敵を落下させるだけではなく、敵が別の年輪に乗っているときに回して落とすことも可能だ。また高度なテクニックとしては年輪のある木の対面から近づいて来る敵に対し、あえて突っ込んで年輪に乗りかけ引き返すことで、年輪を回して落とすという技があり、後半では多用することになる。

中央に出る花を取ればボーナス点だが、敵を落下させたときの得点配分が高いため、高得点を狙うなら敵を引きつけて落としまくるのが基本となる。イチゴや年輪の位置を常に把握し、パワーアップで危機を回避しつつ、邪魔な敵をバンバン落として得点を稼ぎながらクリアを目指すのが理想だ。広そうに見えるマップだが、移動の自由度は高くないため、逃げ道の確保が攻略のカギとなった。時間がたてば敵の動きが早くなり、フクロウもひんぱんに飛んで来る永久パターン防止策もあるなか、点を稼ぐか先の面か、というプレイヤーの葛藤がこのゲームの魅力を高めていた。またこのゲームでは先の面に進むほど狭いマップの面が増えるうえに敵の数も増加するので、俊敏に移動しなければやられてしまうというわけだ。

基本画面



4方向レバーでルーパーを操作し、害虫をかわしながら木の実を食べきればクリア ルーパーが全部やられるとゲームオーバー 画面右には当日ベスト3までのハイスコアも表示されている。



画面は上下にスクロールするため、画面外にもいる敵の位置を把握することも必要だ



年輪の方向が変われば、選べる進路も大幅に変わるのが本作のポイント。

インストラクションカード



プレイ方法が書かれたインストカード。「めざせルーパー！チョウへの旅立ち」がテーマ。昆虫の成長記ともいえるゲーム設定。

空を舞った幻の蝶たちへ

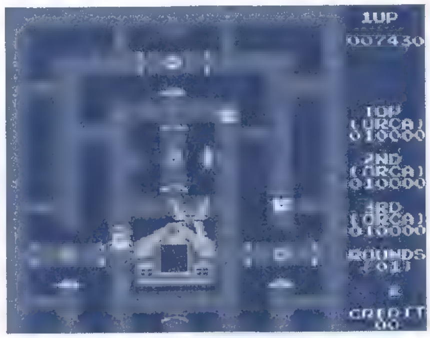
余談になるが、木の実を食べ切ったらさなぎにもならずに突然チョウになって飛んでいくとか、敵のてんとう虫を「害虫」と説明しているけれど、主人公のいも虫は害虫じゃないのか？　など随所にツッコミどころの多いゲームではあったが、あくまでゲームという世界での設定は気にしないことにしよう。

それまでオルカの製品は水上レースやシューティングものが多かったが、当時流行したドットイートタイプのゲームも作ってみようと開発されたようで、ゲームの雰囲気などは『レディバグ』を意識した部分が多い。年輪の回転床を何度も往復している感覚としては『クラッシュローラー』の仕掛けにも似ているなぁと感じる部分もあり、さまざまなゲームのヒット要素を研究して作ろうとした試みは面白いものであった。

この時代、虫が戦ったり動物が物を集めたりと、素朴な自然を題材にしたゲームが多かったように感じられる。ゲームの表現力は向上してはいたが、まだそのキャラクターの表情を描写することもままならなかった時代には、身近な動物の見慣れた動きのほうがよりリアルな感覚で遊べたということだったのだろう。違う視点から見るに、まだ80年代にはいたるところに自然が残り、都会でも普通に虫や草木の様子を観察できたため、親しみやすい題材として選べたという時代背景があったのかもしれない。

子供のころ、自然と戯れながら育った世代が作ったゲームの中にはまだ自然の息吹が感じられていた。いつしかゲームが一般的なものになり、自然よりテレビゲームと触れて育つ子供が多い時代になった現代では、失われつつある自然という素材が、逆に新鮮に感じられるといった不思議な現象も起きている。

83年にオルカは倒産し、その遺志を受け継いだメーカー・東亜プランも今はもう無い。比較的多くの鮮烈な作品を残したメーカーではあったが、家庭用ゲームがブームになる前に姿を消したオルカのゲームは、その後ほとんど移植などもされていないのも残念である。今はこれらの作品群を懐かしむしかない……蝶になり飛び立っていったあの虫たちに、思いを馳せながら。



すべての木の実を食べ、クリア音楽の流れるなか無事に空を舞うチョウ。そして次面がすぐにはじまり、また別のいも虫がチョウになることを夢見ながら戦うステージが用意されている。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail：amp@tri6.net

■参考資料

「ゲームマシン」1981-1983年（アミューズメント通信社）

「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release



©窪岡俊之　©NBGI

THE IDOLM@STER MASTERWORKシリーズ第3弾

THE IDOLM@STER MASTERWORK 03

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-34201／on sale!／価格:2,000円(税込)

1月31日の第1弾発売から、3カ月連続でリリースされた『THE IDOLM@STER MASTERWORK』シリーズの最終弾が登場だ！ 出演は菊地真、三浦あずさ、萩原雪歩、水瀬伊織、高槻やよい、双海亜美&真美。

今回のソロは雪歩の「First Stage」、真の「エージェント夜を往く」が収録されている。ゲームでは対照的な性格の二人の意外なカップリングが、一曲目の「まっすぐ」で共演しているのも面白い。

もう一つの注目は「私はアイドル♡」だろう。昨年12月20日に発売されたシングルとは異なるメンバーが歌う別バージョンとなるので、ファンなら外せないアイテムになるぞ。

■収録内容
「まっすぐ」(M@STER VERSION)
　歌：菊地真・三浦あずさ・萩原雪歩
「私はアイドル♡」(M@STER VERSION)
　歌：水瀬伊織・高槻やよい・双海亜美&真美
「First Stage」(M@STER VERSION)
　歌：萩原雪歩
「エージェント夜を往く」(M@STER VERSION)
　歌：菊地真
ボーナストラックトーク
ほか

初回封入特典：THE IDOLM@STER　オリジナル卓上カレンダー（2007年9月～12月）



©窪岡俊之　©NBGI

DJCD「ラジオdeアイマSHOW!」Vol.3

発売元:フロンティアワークス／FCCG-0015／on sale!／価格:3,150円(税込)

アニメイトTVにて好評配信中の『アイドルマスター』のWebラジオ、「ラジオdeアイマSHOW!」の第3弾が登場！ 昨年10月発売の「Vol.2」から約5カ月ぶりとなるので、本作を待ち望んでいたファンも多いのではないだろうか。メインパーソナリティーは中村繪里子さん、今井麻美さん、仁後真耶子さんの三人娘。今回もCD向けにゲストを招いて収録したスペシャル版となり、真役の平田宏美さん、美希役の長谷川明子さんがゲストで登場するぞ。

初回特典として、「ドラマCD『アイドルマスター』NEW STAGE.02」に未収録のコンテンツを収録しているので、気になる人はこちらも要チェックだ！

■収録内容
1日目(ゲスト：平田宏美)
　「オープニング」
　「ふつおた」
　「Xアイマスファイル」
　「アイマスクール 課外授業 ホワイトデー編」
　「レッスン」
　「エンディング」
2日目(ゲスト：長谷川明子)
　「オープニング」
　「幸せのやよい鳥」
　「ミンゴスの特訓！　ツッコミンゴス」
　「765戦隊 アイドレンジャー！」
　「○○すればいいんじゃない、でいいんじゃない？」
　「ボーナスレッスン」
　「エンディング」
BONUS TRACK
　「○○って呼ばれたくて…」

旋光の輪舞 -Carpe Diem- sound tracks vol.2

発売元:スーパースィープ/SRIN-1030/on sale!/価格:2,500円(税込)



アーケードで人気を博した弾幕対戦アクションシューティングゲーム『旋光の輪舞』。斬新なゲームシステムのみならず、世界観にふさわしいサウンドでも、ファンから高い評価を得ている作品だ。昨年7月に発売された、Xbox360版『旋光の輪舞 Rev. X』のサウンドトラックが満を持して登場したぞ。

サウンドを担当するのはアーケード版と同様、多数のゲーム音楽に携わってきた渡部恭久(Yack.)氏。渡部氏が手がけた、Xbox360版オリジナルの新曲が余すところなく収録されていて、シックあり、ポップあり、コミカルありと、バラエティに富んだ楽曲が楽しめる内容となっている。サウンド全体にも、『旋光の輪舞』というゲームが持つ、透き通るようなイメージが感じられる作品に仕上がっている。

余談だが、「Carpe Diem」とは、ラテン語で「今この瞬間を生きる」という意味だそうだ。タイトルが表すように、『旋光の輪舞』サウンドの「今」を体感してみてはいかが。

■収録内容
「Link」
「calm」
「Limitless Cinderella」
「Imitation Blue」
「Darkrabbit Faire」
「Judgement - Actl.1 - "Eve"」
「My delightful spec.」
「あいつの名は江戸山かんねい」
「end sketch #1」
「Stolen Soul」
「Fresh of Dorothy」
「Giovanni」
「Another story warriors」
「end sketch #2」
「portrait」
「悪さしたのはその口か? ええ?」
「Shine」
「Bloody Eclipse」
「You and I」
「Feldherrn」
「Carpe Diem」
「Judgement - Act.2 - "Redeem"」
「Last Stand」

THE IDOLM@STER MASTER BOX Ⅱ

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント/XT-2441~3/04.04on sale!/価格:6,000円(税込)



Xbox 360版『アイドルマスター』の発売を記念して、『THE IDOLM@STER MASTER BOX Ⅱ』が登場だ! 昨年7月に7,650セットの限定生産販売で話題になった『THE IDOLM@STER MASTER BOX』の第2弾となり、今回も完全初回限定生産となる。

気になる中身はCD2枚+特典DVD1枚という構成。2枚組のCDには、Xbox 360版に追加された新曲6曲のソロバージョンが、10キャラ全員分収録されている。新キャラの星井美希だけは、アーケード版の10曲をプラスした全16曲をソロで歌ってくれるという、うれしい配慮がされている。カラオケバージョンの曲も含めると、CDだけでなんと全76バージョン! という大ボリューム。さらに特典DVDには、『アイドルマスター』の楽曲全16曲の振り付け練習用映像が収録されていて、かなりお買い得な内容だ。

封入特典のジャケットはキャラクター別に10種類用意されていて、付属するブックレットは44ページと、こちらも満足のいく豪華仕様となっている。

まさにXbox 360版『アイドルマスター』の集大成といえるビッグなプレゼントに、春の新生活は最高のスタートになりそう!?

■収録内容(CD2枚組)
「GO MY WAY!!」
「思い出をありがとう」
「relations」
「まっすぐ」
「My Best Friend」
「私はアイドル♡」

※全曲、全10キャラによるソロバージョンを収録。星井美希のみ、以下の10曲を含む16曲のソロバージョンを収録。

「魔法をかけて!」
「太陽のジェラシー」
「THE IDOLM@STER」
「Here we go!!」
「First Stage」
「ポジティブ!」
「エージェント夜を往く」
「蒼い鳥」
「おはよう!!朝ご飯」
「9:02pm」

特典DVD
『THE IDOLM@STER 16 SONGS』

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Apr. 2007

春です。桜です。闘劇'07店舗予選開始です！　暖かいからといって休日を昼寝で過ごしてはもったい無い！　せっかくだから、ゲーセンに足を運んでみましょう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★G-Baoa.g（ジーバオアグー）
札幌市北区北23条西5丁目　☎011-757-1789
http://www.g-baoa-g.com/

4/14	20:00	アルカナハート 大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20　☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

4/14	15:00	ぷよぷよ通 大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143　☎022-383-1811

4/1	13:00	ムシキング 公式大会
4/7	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
4/8	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
4/14	16:00	頭文字D Ver.4 大会
4/15	13:00	ムシキング 公式大会
4/21	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
4/22	13:00	ムシキング 公式大会
4/28	20:00	WCCF 大会 ◆参加費100円
4/29	13:00	ラブ&ベリー 公式大会

★サム・ワン
柴田郡村田町大字沼辺杜丹山42-1　☎0224-52-1868
http://location.sega.jp/loc web/sam_1.html

4/28	19:30	VF5 Ve.B 公式大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎028-636-3100
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

4/1	15:00	第3回 アルカナハート 大会
4/7	22:00	鉄拳5 DR 大会
4/14	21:00	第9回 VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
4/15	15:00	GGXX ΛCORE 大会
4/21	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会
4/22	15:00	アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選
4/28	19:00	KOF98 大会 闘劇'07店舗予選
4/29	15:00	鉄拳5DR 大会 闘劇'07店舗予選
	18:00	鉄拳5DR 大会 闘劇'07店舗予選エリア決勝

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

4/15	14:00	MBAC Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選
4/28	14:00	アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選
4/29	14:00	GGXX ΛCORE 大会 闘劇'07店舗予選

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510
http://lupin122-web hp.infoseek.co.jp

4/1	15:30	MBAC Ver.B 大会
	18:30	GGXX ΛCORE 大会
4/8	15:30	HYPER SFⅡ 大会
4/29	15:30	MGO2 店内ワトン大会 HR杯 ◆予選上位8名による決勝戦

埼玉県

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054

4/14	19:00	パカパカパッションSP 大会
4/28	19:00	パカパカパッション2 大会
毎週土曜	18:00	MBAC Ver.B 大会
毎週土曜	20:00	GGXX ΛCORE 大会
毎週金曜	18:00	SFⅢ 3rd フリープレイ

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

4/1	17:00	SCⅢ AE SCN ランバト
4/7	20:00	HYPER SFⅡ 3on3 大会 第2回AKIRA杯
4/8	17:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会
4/14	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第39回プレ軍総杯
4/20	20:00	KOF 2002 3on3 大会
	20:00	KOF '98 3on3 大会
4/21	18:00	第3回 アルカナハート 大会
4/28	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第40回プレ軍総杯
4/29	未定	SCⅢ AE 大会 闘劇'07店舗予選

※参加費一人100円

★HAP'1ゲームチッタ
さいたま市南区辻8－24－10　☎048-837-8001
http://hap1.net

4/14	18:00	第6回 ヴァンパイアセイヴァー大会 最強決定戦

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

4/28	18:00	アルカナハート 大会

★ラッキー バッティングドーム
八千代市大和田新田1088　☎047-458-8208

4/1	終日	太鼓の達人 イベント ◆100円2クレジット
		NOVAうさぎのゲームde留学!? フリープレイ
4/6	終日	ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット
4/7	終日	鉄拳5DR フリープレイ GGXX ΛCORE フリープレイ
4/13	終日	テトリスTAP フリープレイ
		QMAⅣ イベント ◆100円2クレジット
4/14	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
		VF5 Ver.B イベント ◆100円2クレジット
4/20	終日	クルクルラボ フリープレイ
		DDR SuperNOVA イベント ◆100円2クレジット
4/21	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
		アルカナハート フリープレイ
4/27	終日	パワースマッシュ フリープレイ
4/28	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
		MBAC Ver.B フリープレイ

※フリープレイはすべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F　☎042-627-8188

4/7	15:00	第4回 アルカナハート 大会 ◆参加費50円
4/14	15:00	MBAC Ver.B 2on2 ランバト 4戦目 ◆参加費50円
4/15	14:00	MBAC Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選
4/20	終日	アルカナハート イベント ◆1コイン2クレジット
4/21	14:00	アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

4/1	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 ◆チーム内同機体禁止。ノワール使用禁止 プロヴィデンス、レジェンドは1チーム1機まで
4/8	15:00	アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選 ◆参加費100円
4/15	15:00	マーヴルVS.カプコン2 大会
4/21	17:00	餓狼MOV フリープレイ&ランバト ◆参加料500円。フリープレイは5時間
4/22	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
4/29	15:00	GGXX ΛCORE 大会 闘劇'07店舗予選 ◆参加費100円

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

4/7	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
4/15	17:00	SCⅢ AE 大会 闘劇'07店舗予選
4/21	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
4/22	15:00	GGXX ΛCORE 大会 闘劇'07店舗予選 エリア決勝
4/30	17:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1　☎03-3554-2668

4/1	18:00	アルカナハート ランバト
4/8	18:00	KOF'98 大会 闘劇'07店舗予選
4/15	18:00	アルカナハート ランバト
4/29	18:00	アルカナハート ランバト
4/30	18:00	SCⅢ AE 大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル 1F　☎0422-23-3211

4/21	18:30	アルカナハート 大会

中部



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

4/1	19:00	第10回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
4/8	16:00	第24回 MBAC Ver.B 2on2 大会
4/14	19:30	VF5 Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選
4/15	16:00	第4回 アルカナハート 大会
4/22	17:30	第5回 VF5 Ver.B 公式大会

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHP参照

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

4/6	21:00	鉄拳5 DR ランバト
4/7	20:00	VF5 Ver.B ホームステイアキラ組手
4/14	20:00	アルカナハート ランバト 北陸最強大会
4/21	20:00	鉄拳5 DR 大会 ハリソン杯
4/27	21:00	鉄拳5 DR ランバト
4/28	21:00	VF5 Ver.B 公式大会
4/29	20:00	HYPER SFⅡ 2on2 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街　☎0766-24-8450
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2&P=0/

4/7	20:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会
4/14	20:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会 闘劇'07店舗予選
4/21	20:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
4/28	20:00	アルカナハート大会

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508　☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

4/1	14:00	頭文字D Ver.4 大会
4/8	13:00	MBAC Ver.B 大会
4/13	21:00	三国志大戦2 決勝大会 ジョイラン杯
4/21	15:00	SFⅢ 3rd 闘劇予選 練習大会
4/22	15:00	アルカナハート闘劇予選 練習大会
4/28	15:00	SFⅢ 3rd 大会 闘劇'07店舗予選
4/29	15:00	アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選

近畿



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717
- 4/1 17:00 VF5 Ver.B 公式大会
- 4/8 18:00 三国志大戦2 大会
- 4/21 19:00 VF5 Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行なっておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030
- 4/7 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 4/8 14:00 MBAC Ver.B 大会
- 4/14 14:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/15 14:00 アルカナハート 大会
- 4/21 14:00 アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選
- 4/22 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 4/28 14:00 beatmaniaⅡDX14 大会
- 4/29 14:00 MBAC Ver.B 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-595-1136
- 4/15 19:00 VF5 Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選
- 4/21 19:00 VF5 Ver.B 公式大会
- 4/22 19:00 アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
- 4/1 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 4/8 15:00 MBAC Ver.B 大会
- 4/13 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 4/15 15:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/22 15:00 MBAC Ver.B 大会
- 4/27 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 4/29 15:00 アルカナハート 大会

★スーパーヒーロー 山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5675
- 4/1 17:00 MBAC Ver.B 大会
- 4/8 17:00 GGXX ΛCORE大会
- 4/15 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 4/22 17:00 アルカナハート 大会
- 4/29 17:00 VF5 Ver.B 大会 ◆参加費100円

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603
- 4/8 19:00 VF5 Ver.B 公式大会
- 4/14 19:00 VF5 Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選
- 4/29 19:00 アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
- 4/5 19:00 GGXX ΛCORE 第119回関西ランバト
- 4/7 12:00 QMAⅣ 第26回関西ランバト
- 4/8 10:00 三国志大戦2 大会
- 4/14 17:00 カプエス2 2on2大会
- 4/15 15:00 SF ZERO3 第71回関西ランバト
- 4/19 19:00 GGXX ΛCORE 第120回関西ランバト
- 4/30 未定 アルカナハート 大会 闘劇'07店舗予選

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
- 4/1 17:00 頭文字D Ver.4 大会
- 4/6 17:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/8 17:00 湾岸ミッドナイト2 大会
- 4/13 17:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/15 15:00 QMAⅣ 大会
- 4/20 17:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/22 17:00 頭文字D Ver.4 大会
- 4/27 17:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/29 17:00 湾岸ミッドナイト2 大会
- 毎週土曜 25:00 WCCF 大会

※詳細は店内POP参照

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500
- 4/1 17:00 VF5 Ver.B 公式大会
- 4/8 15:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/15 15:00 MBAC Ver.B 大会
- 4/22 15:00 アルカナハート 大会
- 4/29 17:00 VF5 Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889
- 4/14 19:00 SFⅢ 3rd 大会 闘劇'07店舗予選
- 4/21 19:00 SCⅢ AE 大会 闘劇'07店舗予選
- 4/28 19:00 鉄拳5 DR 大会 闘劇'07店舗予選

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
- 4/4 20:00 三国志大戦2 大会
- 4/11 20:00 ベースボールヒーローズ2大会
- 4/18 20:00 三国志大戦2 大会
- 4/25 20:00 ベースボールヒーローズ2大会
- 毎週土曜 21:00 WCCF 大会 ウルフ杯
- 毎週日曜 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZAオレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218
- 4/14 16:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/30 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/Ibarakivip.html/
- 4/1 15:00 MBAC Ver.B 大会
- 4/8 15:00 カプエス2 大会
- 4/14 終日 月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
- 4/15 15:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/19 終日 カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
- 4/21 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
- 4/21 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
- 4/22 15:00 アルカナハート 大会
- 4/29 15:00 KOF 2002 大会

★KO-HATSU (コーハツ)
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
- 4/1 16:00 第33回 TRF2 大会
- 4/6 18:00 第7回 アルカナハート 2on2 大会
- 4/13 18:00 アルカナハート ランバト 第Ⅰ期 第7戦
- 4/14 19:00 SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅴ期 第3戦
- 4/15 16:00 第34回 TRF2 大会
- 4/20 18:00 第8回 アルカナハート 2on2 大会
- 4/27 18:00 アルカナハート ランバト 第Ⅰ期 第8戦
- 4/28 19:00 SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅴ期 第4戦
- 4/29 12:00 GGXX ΛCORE 闘劇'07店舗予選
- 毎週土曜 12:00~17:00 MBAC Ver.B 対戦会 ◆参加費500円
- 毎週日曜 12:00~17:00 アルカナハート 対戦会 ◆参加費500円
- 毎週月曜 18:00~23:00 SCⅢ AE 対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/
- 4/1 17:00 MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
- 4/8 17:00 アルカナハート 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
- 4/15 17:00 GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆参加費1チーム300円
- 4/21 14:00 GGXX ΛCORE 大会 闘劇'07店舗予選 ◆参加費1チーム300円
- 4/29 17:00 MBAC Ver.B 大会
- 毎週日曜 10:00~16:00 MBAC Ver.B フリープレイ ◆参加費一人500円

※エントリー受付は大会開始30分前まで

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
- 毎週土曜 17:00 MBAC Ver.B 大会

★チャレンジャー ガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
- 毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 毎週日曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/
- 4/1 18:00 三国志大戦2 大会
- 4/7 18:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/8 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 4/14 18:00 アルカナハート 大会
- 4/15 18:00 SCⅢ AE 大会 闘劇'07店舗予選
- 4/21 18:00 GGXX ΛCORE 大会
- 4/22 18:00 VF5 Ver.B 大会
- 4/28 18:00 アルカナハート 大会
- 4/29 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1F~2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/his_avion.html/
- 4/8 15:00 アルカナハート 大会
- 4/22 15:00 KOF98 大会 闘劇'07店舗予選

※参加費無料

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1F ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html/
- 4/7 15:00 三国志大戦2 第5回 姫路三国志大会
- 4/14 19:00 VF5 Ver. B 公式大会
- 4/21 15:00 頭文字D Ver.4 大会 姫路最速伝説1

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc web/sannomiya thanks.html/
- 4/1 15:00 第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 [天ー 第二期 第十三幕]
- 4/1 18:00 第4回 アルカナハート 大会 ◆参加費100円
- 4/7 19:00 バーチャロン OT5.66 大会
- 4/8 16:00 VF5 Ver.B 公式大会 [FIGHT5] ◆参加費100円
- 4/15 15:00 第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 [天ー 第二期 第十四幕]
- 4/15 18:00 第4回 MBAC Ver.B 大会 ◆参加費100円
- 4/29 15:00 アルカナハート 大会 闘劇前哨戦 ◆参加費100円
- 毎週土曜 15:00 第六期 GGXX ΛCORE ランバト [ACCENT CORE] ◆参加費100円

Event Pick Up!

ムックも絶賛発売中！ 『アルカナハート』

つい先日、ムックが発売された『アルカナハート』。闘劇'07店舗予選も始まったし、ムックで覚えたことを含めて調整してみよう。ということで、闘劇'07店舗予選以外の『アルカナハート』の大会をPick Up!!

都道府県	店舗名	開催日
北海道	G-Baoa.g (ジーバオアグー)	4/14
茨城県	桜の牧アミューズパーク	4/1
埼玉県	埼玉POPY	4/21
千葉県	イスカンダル	4/28
東京都	アミューズメントスペースUFO 八王子	4/7
	ゲーム ニュートン 大山店	4/1
		4/15
		4/29
	Boo-BossBoss 吉祥寺店	4/21
新潟県	ゲームセンター テクノポリス	4/15
富山県	アミューズメント アズプレス	4/14
	アミューズランド ガディス	4/28
福井県	ジョイランド江守店	4/22
京都府	ゲームスペース プラニー	4/15
	下鴨ヒーロータウン	4/29
	スーパーヒーロー 山科	4/22
大阪府	エンジョイパラダイス	4/22
	ゲームプラザVIP 茨木店	4/22

都道府県	店舗名	開催日
大阪府	KO-HATSU (コーハツ)	4/6
		4/13
		4/20
		4/27
	チャレンジャー ABABA天神橋店	4/8
	チャレンジャー 関大前店	4/14
		4/28
	ハイテクランド セガ アビオン	4/8
兵庫県	セガ 三宮サンクス	4/29
奈良県	キャノンショット	4/15
和歌山県	ピタゴラスMQ	4/13
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	4/28
広島県	プロバックスJOY サンモール店	4/8
山口県	プールイン8	未定
福岡県	アミューズメントスペース OPA	4/13
熊本県	セガ・マービィー	4/14
鹿児島県	クラブ セガ 天文館	4/22

近畿



奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

4/7	19:00～24:00	バトルギア4 フリー走行イベント ◆参加費1,000円
4/8	15:00	頭文字D Ver.4 大会
4/14	19:00	SFⅢ 3rd 大会
4/15	15:00	アルカナハート 大会
4/21	19:00	GGXX ΛCORE 大会 闘劇'07店舗予選
4/22	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
4/28	19:00	ベースボールヒーローズ2大会
4/29	15:00	QMAⅣ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com/

4/7	19:00	MBAC Ver.B ランバト
4/13	19:00	アルカナハート 大会
4/14	19:00	GGXX ΛCORE ンバト
4/21	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
4/27	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会

中国・四国



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

4/7	20:00	鉄拳5 DR 大会 闘劇'07店舗予選
4/14	20:00	MBAC Ver.B 闘劇'07店舗予選
4/21	20:00	QMAⅣ 大会
4/28	20:00	アルカナハート 大会
4/29	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html/

4/23	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

島根県

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

4/14	19:00	MBAC Ver.B 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

4/7	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
4/8	16:00	MBAC Ver.B 大会 闘劇'07店舗予選

広島県

★広島ギーゴ
広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html/

4/12	18:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円
4/22	15:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
4/26	16:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円

★プロバックスJOY サンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433
http://location.sega.jp/loc_web/hs_avion.html/

4/1	15:00	ガンダムSEED DESTINY 機体ランダム 2on2 大会 ◆機体の組み合わせが高&低コストor中&中コストになるように行なう
4/8	15:00	アルカナハート 大会
4/14	15:00	SFⅢ 3rd 大会
4/15	15:00	HYPER SFⅡ 大会
4/22	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆同キャラクター禁止
4/28	15:00	GGXX ΛCORE ランダム3on3 大会
4/29	15:00	GGXX ΛCORE レディース 大会 ◆女性限定大会

山口県

★プールイン8
山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://blog.m.livedoor.jp/souhisu/index.cgi?blog_id=2209213/

4/1	15:00	GGXX ΛCORE 闘劇'07店舗予選
未定	未定	アルカナハート 大会
未定	未定	MBAC Ver.B 大会

愛媛県

★GAME ショコラ
松山市柳井町1-12-13
http://shokora.holy.jp/

4/15	15:00	第3回 MBAC Ver.B 2on2 大会

★ハイテク セガ 新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html/

4/1	17:30	旋光の輪舞SP 大会
4/7	17:30	GGXX ΛCORE 大会
4/8	17:30	MBAC Ver.B 大会
4/14	17:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費200円
4/15	17:00	WCCF 大会 ◆参加費500円
4/21	20:00	VF5 Ver.B 大会
4/22	17:30	三国志大戦2 大会 ◆参加費500円
4/28	17:30	MBAC Ver.B 大会
4/29	17:30	GGXX ΛCORE 大会
4/30	17:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費200円

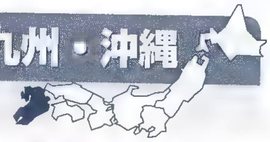
※指定がある大会以外は参加費100円

香川県

★戦～ikusa～
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566

4/1	19:00～	ジョジョの奇妙な冒険 大会
4/15	19:00～	VF5 Ver.B 公式大会
4/22	未定	鉄拳5 DR 大会 闘劇'07 店舗予選 エリア決勝
4/28	19:00～	SCⅢ AE 大会

九州・沖縄



福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

4/6	19:00	GGXX ΛCORE 大会
4/13	19:00	アルカナハート 大会
4/20	19:00	MBAC Ver.B 大会
4/27	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-12 ☎093-963-7850
http://location.sega.jp/loc_web/hyper_messe.html/

4/7	19:00	MBAC Ver.B 大会
4/14	19:00	GGXX ΛCORE 大会
4/21	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
4/28	19:00	SFⅢ 3rd 大会

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

4/1	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
4/7	19:00	VF5 Ver.B 3on3 大会
4/8	14:00	アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
4/15	14:00	三国志大戦2 大会
4/21	13:00	VF5 Ver.B 公式大会
4/22	14:00	GGXX ΛCORE 大会

熊本県

★セガ・マービィー
熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229
http://location.sega.jp/loc_web/s_marvey.html/

4/6	18:00	MBAC Ver.B ランバト 第3回
4/7	18:00	GGXX ΛCORE 大会 九州大会予選
4/8	18:00	MBAC Ver.B 大会 九州大会予選
4/14	18:00	アルカナハート 大会
4/15	18:00	ハイパーストⅡ 大会
4/20	18:00	MBAC Ver.B ランバト 第4回
4/21	18:00	鉄拳5 DR 3on3 大会
4/22	18:00	VF5 Ver.B 公式大会
4/28	18:00	MBAC Ver.B 3on3 大会
4/29	16:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費300円

※指定のある大会以外は参加費100円

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

4/8	16:00	MBAC Ver.B ランバト 第四回
4/22	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
4/22	19:00	アルカナハート 九州崩壊までの大会3回目

イベント情報を掲載してみませんか？

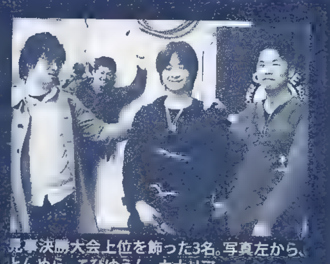
当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日ごろです）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

今月はセガ 三宮サンクスで開催された『バーチャロン OT5.66』C.T.C.S-Cにて上位まで勝ち上がった三名をご紹介！ 前日予選も含め2日間かけて実施された今大会。今後の開催にも期待したい。



見事決勝大会上位を飾った3名。写真左から、とんぬら、こぴゆうん、カナリア。

今月の強者たち

4月から闘劇'07店舗予選が開催！ だれに注目すればいいのか分からないって人は、3月行なわれた大会で好成績を残した強者たちをチェックしておこう。

●ゲームゾーン タッチ(宮城県)
◇GGXX ΛCORE 大会 2/4·20名
優勝:紘瀬(メイ)
2位:Cムキン 3位:JINN

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇第5回 VF5 Ver.B 大会 2/10·33名
優勝:森本レオタード(ベネッサ)
2位:RODEO
◇KOF'98 2on2 大会 Dueling the KOF 4th season 予選 2/11·20名
優勝:本番1本¥50000~?
タテコウ(ビリー(裏)、京、大門)、仁王(柴舟、タクマ、リョウ)
2位:椿ナイトクラブ/たまはち、サーブルス
◇KOF 2002 2on2 大会 Dueling the KOF 4th season 予選 2/11·20名
優勝:やきとり/いちく(ウィップ、京、アテナ)、
サーブルス(ウィップ、クリス(炎)、クーラ)
2位:だいちのいかり/づね、ピクニック
◇第2回 GGXX ΛCORE 大会 2/25·17名
優勝:ツッパリ(スレイヤー)
2位:フィー 3位:タカ坊

●プレビジョイカム 石岡店(茨城県)
◇GGXX ΛCORE 大会 2/3·20名
優勝:みすとん(紗夢)
2位:弘スレ
◇GGXX ΛCORE ランダム 2on2 大会 2/17·14名
優勝:MIST (ポチョムキン)、ぴお(スレイヤー)
2位:はせ、七夕

●ケアンズ(栃木県)
◇MBAC 大会 2/3·28名
優勝:巫女みこ(ネロ·カオス)
2位:IDIO
◇MBAC 2on2 大会 2/4·34名
優勝:ロブレは永久に不滅です! (意味深)
AQM (ネロ·カオス)、スバル(翡翠)
◇アルカナハート 大会 第2回 アルカナ杯 2/17·18名
優勝:田代まさし(神依)
2位:歩巳
◇GGXX ΛCORE 3on3 大会 2/25·45名
優勝:青龍の一人用 青龍(スレイヤー)、Aru (紗夢)、十六夜(アクセル)
2位:Let's go 陰陽師 /マナッポ、あべし、大耳モナー

●ルパン122 (群馬県)
◇MBAC Ver.B 大会 2/4·16名
優勝:コハク…かも(琥珀)
2位:まこう 3位:たきの
◇GGXX ΛCORE 大会 2/4·17名
優勝:ストライクフリーダムゲッパレ(梅喧)
2位:忍 3位:牛乳人
◇KOF 2002 大会 2/11·16名
優勝:かいべ(クラーク、チョイ、アンヘル)
2位:あき 3位:タモリ
◇KOF'98 大会 2/11·17名
優勝:タモリ(紅丸、庵、炎クリス)
2位:ミント 3位:タルイ
◇燃えろ!ジャスティス学園 大会 2/12·15名
優勝:コハク…かも(恭介、雹、エッジ)
2位:ミント 3位:アルク
◇MBAC Ver.B 大会 2/12·16名
優勝:さ~て暴れちゃうよ~☆/グレイし(軋間紅摩)、まかろに(シオン)
2位:萌えジャスやりにきました/コハク…かも、タカくん
3位:先生とゆかいな仲間たち/先生、たきの
◇MGO2 店内ワトン 大会 HR杯 2/21·17名
優勝:ビーマップ
2位:オグオグ 3位:タモリ
◇ジョジョの奇妙な冒険2 大会 みそすけ杯 2/25·20名
優勝:空条みジョすけ(ホルホース)
2位:山吹色毛晴疾走 3位:青緑色毛晴疾走
◇GGXX ΛCORE 2on2 大会 みそすけ杯 2/25·18名
優勝:優勝ゲッパレ/ゲッパレの兄貴(ヴェノム)、ママッ子ゲッパレ(梅喧)
2位:あんこ特買 Tチップ、あまがさゲッパレ
3位:EVER12 / KC17才、TT17才

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)
◇GGXX ΛCORE 大会 2/3·31名
優勝:忍(紗夢)
2位:すず 3位:したん
◇MBAC Ver.B 大会 2/3·12名
優勝:めたる(メカヒスイ)
2位:M氏 3位:コハク…かも
◇GGXX ΛCORE 大会 2/10·32名
優勝:グラ(梅喧)
2位:サモン 3位:ロザリー
◇MBAC Ver.B 大会 2/10·24名
優勝:M氏(弓塚さつき)
2位:まこう 3位:コンソメ君
◇GGXX ΛCORE 大会 2/17·24名
優勝:グラ(梅喧)
2位:KC (エディ)
◇MBAC Ver.B 大会 2/17·16名
優勝:カネゴン(吸血鬼シオン)
2位:フクシマ 3位:道士
◇GGXX ΛCORE 大会 2/24·24名
優勝:すず(エディ)
2位:グラ 3位:TT
◇MBAC Ver.B 大会 2/24·16名
優勝:まこう(メカヒスイ)
2位:M氏 3位:ぱよ

●埼玉POPY (埼玉県)
◇VF5 Ver.B 3on3 大会 第7回天下一バーム杯 2/3·21名
優勝:エド(カゲ)、やつき(ジャッキー)、つちくも(パイ)
2位:よろしこ、千人、おぼちゃま君
◇SCⅢ AE SCNランバト 2/4·20名
優勝:フクダ(御剣)
2位:おおさか
◇KOF'98 大会 2/11&12·66名
優勝:土居勢+チャン/スコア、バター、BM
2位:3次元はダメ! ゼッタイ! 霧夜 エリカ、鉄 乙女、近衛 素奈緒
◇KOF 2002 大会 2/11&12·93名
優勝:むねじどうぶつえん
えんちょうせんせい、ふらんけんしゅたいん、でんじゃらすごりら
2位:無理じゃね? 書記、もりもっち、大御所
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第36回プレ軍総杯 2/17·24名
優勝:じんべー/ジンベー (カズヤ)、しょーちゃん(ヘイハチ)
2位:ぬるはち一家/ぬるはち、しょうぞぉ、デューク
◇SFⅢ 3rd 3on3 大会 2/18·15名
優勝:アルカナ=中学生 タオル(ユン)、中野(ダッドリー)、NGR☆(春麗)
2位:昇竜の撃ち方おしえてやろーか?/昇一、雷帝ヴァナヲ、モロ
◇アルカナハート 大会 2/24·28名
優勝:くいタン(このは)
2位:くすせ

●HAP'1 ゲームチッタ(埼玉県)
◇第4回 ヴァンパイアセイヴァー 大会 最強決定戦 2/17·12名
優勝:しょう(オルバス)
2位:コショー 3位:えご

●G-link蘇我(千葉県)
◇三国志大戦2 大会 2/17·60名
優勝:全武将が○○、響鬼
◇三国志大戦2 大会 2/17·32名
優勝:木下藤吉郎
2位:黒飛

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇第2回 アルカナハート 2on2 大会 2/10·48名
優勝:こめまる(このは)、マス(リーゼロッテ)
2位:キシキ、シミ 3位:TAKE、white
◇MBAC Ver.B 2on2 ランバト 2/17·40名
優勝:貯金(メカヒスイ)、こつぶ(シエル)
2位:MG、ねびん 3位:にく、ぜあ
◇第19回 GGXX ΛCORE 2on2 大会 2/24·22名
優勝:水無月 遙(メイ)、神無月 雫(ディズィー)
2位:サイト、ルイズ 3位:じんぷう、太陽堂
◇第18回 GGXX ΛCORE 大会 1/27·21名
優勝:-K- (ミリア)
2位:じんぷう 3位:ぶいっ

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 2/4·32名
優勝:ハマの常連+1 /アキラ(Sストライク)、トオル(フォビドゥン)、
弓(ゾノ)、アキラ(∞ジャスティス)
2位:D/ シミズ、ハヤテ、アサノリ、ダンプ 3位:コント/コニ、イチ、ユウ、ヤト
◇餓狼MOV ランバト 2/10·20名
優勝:わた(ジェニー)
2位:いちろー 3位:ウッチー
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 2/11·32名
優勝:ふせますたちゃん(服部半蔵)
2位:ユウ君ちゃん 3位:ガチロリ
◇MBAC Ver.B 大会 2/11·23名
優勝:優曇華院イナバ(蒼崎青子)
2位:ヤス 3位:西部ファン
◇月華の剣士2 大会 2/17·32名
優勝:福家(あかり)
2位:colt 3位:大樹
◇アルカナハート 大会 2/18·15名
優勝:DEL (きら)
2位:ピンチョ 3位:レイ
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 2/25·21名
優勝:瑠々子お姉ちゃん(いろは)
2位:たき 3位:土居
◇GGXX ΛCORE 大会 2/25·32名
優勝:白ニーソ(ディズィー)
2位:M也 3位:NOB

●ゲーム ニュートン(東京都)
◇SFⅢ 3rd ランバト 2/10·20名
優勝:ラオウ(春麗)
2位:マツケン 3位:ジロー
◇SFⅢ 3rd ランバト 2/24·20名
優勝:ラオウ(春麗)
2位:メスター

●ゲーム ニュートン 大山店(東京都)
◇アルカナハート ランバト 2/4·32名
優勝:ぱしー (美凰)
2位:南 3位:もっぷ
◇アルカナハート ランバト 2/18·16名
優勝:ぷるぷる太郎(神依)
2位:ふりーだ 3位:零
◇MBAC Ver.B 大会 2/25·16名
優勝:むくろ(軋間紅摩)
2位:たしろ

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇QMAⅣ 大会 魔法石獲得月間ランキング 2/1~2/28·21名
優勝:ミラン(ラスク)
2位:フォーキー 3位:ねぎだく

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第22回 MBAC 2on2 大会 2/11·20名
優勝:RMM、ETS
2位:キョンの妹、カネコ 十六夜、はさみ
◇第2回 アルカナハート 大会 2/12·22名
優勝:つめたいライス
2位:シグマ 3位:あつろー
◇第3回 VF5 Ver.B 公式大会 2/18·27名
優勝:早川収穫祭☆なめ
2位:早川収穫祭☆あき助

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5 DR ランバト 2/2·14名
優勝:ブレジ(エディ)
2位:江田島 3位:マスター富山
◇VF5 Ver.B ちゃっきー組手 2/3·34名
勝者:ギョベ平(シュン)、傾寄者(アキラ)、カート(カゲ)
◇VF5 VerB 公式大会 2/24·42名
優勝:ギョベ平(シュン)、傾寄者(アキラ)、カート(カゲ)
2位:江田島 3位:マスター富山

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇GGXX ΛCORE 大会 2/3·20名
優勝:角本(チップ)
2位:ぽち 3位:ゲロ 同3位:五代目
◇SFⅢ 3rd 3on3 大会 2/10·24名
優勝:チーム無名 /エクセル(マコト)、ななみ(ユン)、タニマン(ヒューゴ)
2位:ゲームセンター CXファンクラブ/ Dir課長(チュンリー)、
ADトミショウ(ケン)、ADエド(ユリアン)
◇アルカナハート 北信越大会 2/11·32名
優勝:でぶ春(神依)
2位:EFJ 3位:Se
◇目指せ闘劇 MBAC Ver.B 2on2 大会 2/12·16名
優勝:RIN (弓塚さつき)、JET (コハク)
2位:リュック、とんぼ 3位:芝姫、永谷炎 同3位:いしえ、ダスト
◇GGXX ΛCORE 大会 2/24·26名
優勝:A
2位:リヲン 3位:タカユキ

●ジョイランド 江守店(福井県)
◇アルカナハート 大会 2/4·13名
優勝:けっち(はぁと)
2位:もげ 3位:流石姉妹
◇beatmaniaⅡDX14 大会 2/11·16名
優勝:KLEIN
2位:PON-B 3位:WING21
◇MBAC Ver.B 大会 2/25·16名
優勝:霧(ネロ·カオス)
2位:CIL 3位:さっちん

●コムテックタワー (愛知県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔導競技会 2/10·16名
優勝:ラゴウ
2位:祐巳 3位:氷屋

●ネオ アミューズメントスペース a-cho (京都府)
◇GGXX ΛCORE 第115回関西ランバト 2/8·106名
優勝:N男(ヴェノム)
2位:ナバイケン 3位:どぐら
◇アルカナハート 2on2 大会 2/18·180名
優勝:初心者狩りはいけません(´･ω･`)
コウ(神依)、キャメイ(美凰)
2位:あ~!あの輪舞先生が轟天魚をぶっぱした~!/ハフン、decoy
3位:関東勢·妹募集中/ TOMO、伝説のオタク
◇GGXX ΛCORE 第116回関西ランバト 2/22·99名
優勝:けだこ(メイ)
2位:こと 3位:白河直人

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)
◇アルカナハート 2on2 大会 2/3·40名
優勝:亀井コウ/キャメイ(美凰)、コウ(神依)
2位:でぐちえもん。/でぐち、とれとれえもん。
◇第3回 MBAC Ver.B 2on2 大会 2/3·22名
優勝:ひげ剃って出直せ/ ClearLamp(弓塚さつき)、ふぁの(琥珀)
2位:キン肉マンは良ゲー/カメイ、コウ
◇アルカナハート 2on2 大会 2/17·74名
優勝:幹旋チームA / TOMO@ふぃぎゅ@(神依)、海坊主(神依)
2位:カイヌマ式スーパー逆二択/ジェノッサス1ドット、ウルマンもっぷ
◇第4回 MBAC Ver.B 2on2 大会 2/17·38名
優勝:キャメイくんにおまかせ/キャメイ(翡翠&琥珀)、タケ(シエル)
2位:メイファン可愛いよ。/白夜、中華山
◇アルカナハート ランバト 第Ⅰ期 第4戦 2/25·24名
優勝:キース(きら)
2位:とれとれえもん。 3位:こうや
◇SCⅢ AE ランバト 第Ⅳ期 総合 39名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位:2K、酒井

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)
◇MBAC Ver.B 2on2 大会 2/4·20名
優勝:ゆとり教育の弊害
2位:ウエダ

●チャレンジャー 関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2 大会 2/4·16名
優勝 空蝉 2位 式見 蓙
◇アルカナハート 大会 2/10·13名
優勝:コウヤ(神依)
2位:キャメイ 3位:あひる
◇ガンダムSEED DESTINY 大会 2/11·24名
優勝:ネーブルニギニギ(Sインパルス、Fインパルス)
2位:攻めゲーしよ! 3位:カリスマニート
◇VF5公式 大会 2/18·38名
優勝:おつかいカゲ(カゲ)
2位:血祭り
◇ガンダムSEED DESTINY 大会 2/25·18名
優勝:フォビドゥー (Sストライク·バスター)
2位:地方妖怪サワイケ 3位:種

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)
◇カプコン バトルロワイアル 大会 2/25·28名
優勝:弟子狐(19P)
2位:たかはし·東国原英夫(17P)

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
◇VF5 Ver.B 格闘新世紀Ⅳ 予選大会 2/4·16名
優勝:血祭り(エル·ブレイズ)
2位:七色唐辛子
◇アルカナハート 大会 2/11·45名
優勝:CPQ (神依)
2位:汁井ソス 3位:いき/アイル
◇SUPER SFⅡ X 大会 2/25·43名
優勝:ツムラ(フェイロン)
2位:カチュー 3位:くすモンド

●クラブ セガ 姫路OS (兵庫県)
◇VF5 Ver.B 公式大会 2/23·18名
優勝:動物(アイリーン)
2位:おつかいカゲ

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)
◇GGXX ΛCORE ランバト 2/3·20名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:カツオ 3位:蝿
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付【第九幕】 2/4·19名
優勝:五月雨(徳川慶寅)
2位:Archer 3位:MAT
◇アルカナハート 大会 2/4·31名
優勝:CPQ (神依)
2位:怪傑ロビン 3位:Archer
◇VF5 Ver.B 公式大会【FIGHT3】 2/11·23名
優勝:黒谷アキラ(カゲ)
2位:クレイジー ポ 3位:さやと、おつかいラウ2
◇GGXX ΛCORE ランバト 2/10·28名
優勝:沢(スレイヤー)
2位:蝿 3位:まっど
◇バーチャロン OT5.66 .C.T.C.S-C. 予選大会 2/10·20名
優勝:うるく(エンジェラン)
2位:とんぬら 3位:ふじた 同3位:RPO
◇バーチャロン OT5.66 .C.T.C.S-C. 当日予選大会 2/11·12名
優勝:カナリア(グリスボック)
2位:アニタ 3位:こびゆうん
◇バーチャロン OT5.66 .C.T.C.S-C. 決勝大会 2/11·7名
優勝:こびゆうん(サイファー)
2位:とんぬら 3位:カナリア
◇GGXX ΛCORE ランバト 2/17·16名
優勝:まさ坊(カイ)
2位:IORIN 3位:あっつん
◇MBAC Ver.B 大会 2/18·20名
優勝:モスクワ(翡翠&琥珀)
2位:ノエル 3位:ぺけ
◇GGXX ΛCORE ランバト 2/24·18名
優勝:沢(スレイヤー)
2位:ベイベー 3位:まっど

●ピタゴラスMQ (和歌山県)
◇MBAC Ver.B ランバト 2/3·28名
優勝:キチク(軋間紅摩)
2位:ゆーすけ
◇アルカナハート 大会 2/9·12名
優勝:ぽっちょむきん(リリカ)
2位:スク水(冴)
◇GGXX SLASH ランバト 2/10·24名
優勝:しっきー(ソル)
2位:ZR
◇カプエス2 祭 2/12·26名
優勝:大道楽(ユン、春麗、京)
2位:ヒラタ君の知り合い

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 2/17·18名
優勝:ぷ~ ハードM、ブー
2位:ぬるぽ
◇MBAC Ver.B 2on2 大会 2/23·16名
優勝:先生と妹/ S (遠野秋葉)、まじん(蒼崎青子)
2位:あさって入試ですけど何か?
◇GGXX ΛCORE 2on2 大会 2/24·31名
優勝:メガネ属性/ユーキ(エディ)、マルボロ(アクセル)
2位:しっきー+ムーシャ

●セガ ワールド 松江(島根県)
◇VF5 Ver.B 公式大会 2/23·22名
優勝:巌(カゲ)
2位:斐 3位:カルプロ 同3位:シュン
◇ガンダムSEED DESTINY ランダム 大会 2/25·20名
優勝:ロリコンズ、マモ
2位:もんごる、シンバ 3位:アカギシゲル、上

●広島ギーゴ(広島県)
◇WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th エリア大会2/11·23名
優勝:タイガーアイズ
2位:ACマンチェスター 3位:スプリットスプリット
◇VF5 Ver.B 公式大会 2/18·24名
優勝:シルアデス(ゴウ)
2位:しょうしん 3位:♪ドレミファ首領♪ 同3位:夜勤あけ そよかぜ

●プロバックスJOY サンモール店(広島県)
◇アルカナハート 大会 2/4·16名
優勝:なぁ (美凰)
2位:かず2 3位:IKA
◇SFⅢ 3rd 2on2 大会 2/11·14名
優勝:バディーウィダウィダウィダバディー/ワタR (ヤン)、カオR (ケン)
2位:即席チーム/はじめ、なかそね 3位:BL同盟2 / CASA、おろ
◇KOF2002 大会 Dueling the KOF 予選 2/12·13名
優勝:ヒロキの野望 キレたナイフ、斜森ヒロキ
2位:ナナモリの野望 大漁旗、ちーヤ(欠席)
3位:マジカルトゥルー/ヨウジロウ、矢車
◇KOF Ⅸ 2on2 大会 2/17·26名
優勝:Xepher /ちゃわん、*jupiter
2位:アヒルちゃん/ Takifa、ゆんぼ
3位:かさね選D / P@風紀委員、ノリスケ@日直
◇GGXX ΛCORE 3on3 大会 2/18·33名
優勝:島根/三島(テスタメント)、シゲ(闇慈)、肉球(チップ)
2位:さいと一様 /うにゅう、さいと一様、エージェント
3位:特別出張104 / 104、セイヨ、ケシ
◇旋光の輪舞SP 大会 2/24·13名
優勝:雪歩のアルカナ(チャンポA)
2位:狂気の座薬 3位:川野親衛隊
◇MBAC Ver.B 大会 2/25·34名
優勝:山口卓哉 /クヴァーレット(ネロ·カオス)、ステファニー(遠野秋葉)
2位:中島なるおの個人レッスン/もちちインフィニティー、まなるトワイライト
3位:そうだつよきすをしよう/ ムカー@地味、SS

●ファンタジスタ(岡山県)
◇アルカナハート 大会 2/3·25名
優勝:ピアニスト(よりこ)
2位:やくし 3位:量産トキ
◇VF5 Ver.B 大会 2/4·42名
優勝:えびちり(パイ)
2位:いたる
◇GGXX ΛCORE 大会 2/11·14名
優勝:ダーク(スレイヤー)
2位:腐乱拳 3位:ほうる
◇SCⅢ AE 大会 2/18·14名
優勝:半角(アイヴィー)
2位:サジ 3位:おえん

●プールイン8 (山口県)
◇第2回 アルカナハート 大会 2/4·20名
優勝:でじ(リリカ)
2位:NY 3位:AMY
◇第17回 GGXX ΛCORE 大会 2/11·24名
優勝:4!? えで(エディ)、104 (梅喧)
2位:火力が足りない きもにく、かんろ 3位:ヒッポリト/じゅん
ぞー、スグル
◇第24回 MBAC Ver.B 大会 2/25·14名
優勝:さがるまーた?/ 信(軋間紅摩)、3104 (遠野秋葉)
2位:シングルエントリー 3 / オカダ、一般人
3位:水月ハンターポータブル2nd 水月魅音、ヨシユキ

●GAME ショコラ(愛媛県)
◇第2回 MBAC Ver.B 2on2 大会 2/11·30名
優勝:カナメ(蒼崎青子)、マヤ様(メカヒスイ)
2位:動物園、L
◇第2回 アルカナハート 大会 2/25·16名
優勝:えこー (神依)
2位:ヤコブ

●戦~ikusa~(香川県)
◇KOF Ⅸ 大会 2/3·16名
優勝:タオル(ジェニー、ガイ、アッシュ)
2位:EURO 3位:イッシー
◇VF5 Ver.B 大会 2/11·34名
優勝:ひでぽ(アキラ)
2位:宝塚 3位:鉄人 同3位:ぱっぴ
◇鉄拳5 DR 大会 2/17·13名
優勝:セルゲイ(ドラグノフ)
2位:ゆー 3位:ゆうや

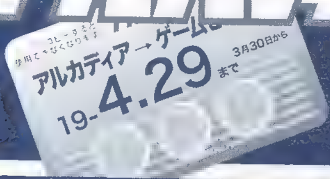
●アミューズメントスペース OPA (福岡県)
◇GGXX ΛCORE 大会 2/2·24名
優勝:Shot-put (ファウスト)
2位:モータル 3位:ぎんぎん
◇MBAC Ver.B 大会 2/9·20名
優勝:>>399はオレじゃないお(遠野志貴)
2位:モータル 3位:NOBU
◇アルカナハート 大会 2/16·16名
優勝:フツウナラアセッテキモチガヨワクナルトコダネッ (はぁと)
2位:さいたま 3位:ページ
◇VF5 Ver.B 大会 2/23·40名
優勝:オレはチャッカマン(ジャッキー)
2位:小天狗 3位:正城弟、壬生の狼

●セガ ワールド 大塔店(長崎県)
◇ガンダムSEED DESTINY 大会 2/4·16名
優勝:熱血クロスカウンター
2位:ライダー 3位:連合VSラシム
◇WCCF 大会 2/25·16名
優勝:モンキー@ハリケーンfg
2位:シルバードラゴンfg

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)
◇MBAC Ver.B 第2回 ランバト 2/11·32名
優勝:八雲(翡翠)
2位:どらーと
◇アルカナハート 九州崩壊までの大会2回目 2/25·15名
優勝:CARD (はぁと)
2位:CARDの犬

使って遊べる!!

アルカディアクーポン



闘劇予選がいよいよ開幕! この春から進学・就職などで新しい環境で生活が始まる人は、新天地でクーポン加盟店を探してみよう!

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 BOO-BOSS BOSS吉祥寺店(東京都)
ムー大陸 立川店(東京都)

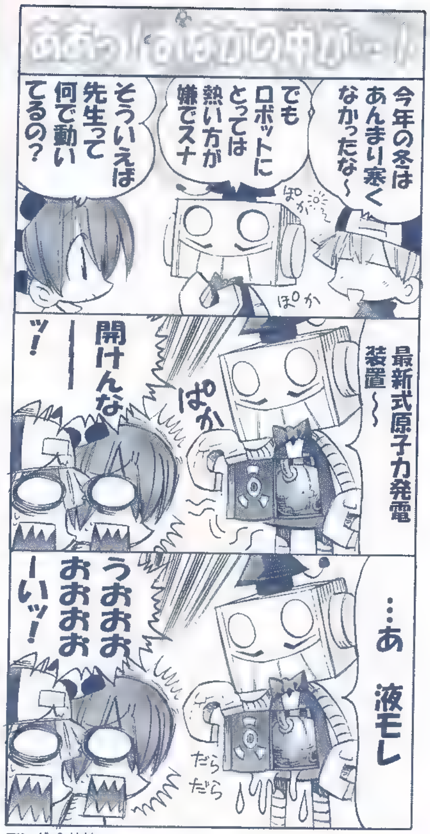
加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。



マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
NEW! 東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1	☎0422-23-3211
NEW! 東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
神奈川県	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 フモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.48

群馬県 セイタイトー前橋店

店舗情報

住　所：高崎市中尾町1351-1
電話番号：027-255-0500
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/124.html

対応ゲーム

プライズ

※クレーンゲーム1プレイサービス！1プレイ200円台もOKです！

スタッフより

『アクエリアンエイジ オルタナティブ』好評稼働中！　今一番アツいゲームです。

Access



前橋I.Cのそばです。新前橋駅西口より徒歩30分。バスご利用で20分で着きます。

東京都 BOO-BOSS BOSS吉祥寺店

店舗情報

住　所：武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 B1・1F
電話番号：0422-23-3211
営業時間：10:00～25:00
URL：http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

対応ゲーム

ビデオ

※当店B1にあるゲームなら、ビデオゲームから『麻雀格闘倶楽部5』まで何でもOK！

スタッフより

100円2プレイ台多数あり！　毎週水曜はレディースDAYなど、大会やイベントもやってます。

Access



JR吉祥寺駅より徒歩3分。お店の外のミッキーマウスが目印です。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

19-**4.29**まで　3月30日から

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	アミュージアム和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	☎073-431-2280
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年2月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
アフターバーナークライマックス		3,006,100	とりあえず終了かな	個人申請サービスエリアイン高岡（富山）
バーチャファイター 5 VERSION B	タイム	1'33"05	Clever-平MT(ビシバシ界では伊集院)	個人申請メカランドサルビア（鳥取）
	スコア	2,302,100	小田原のそがやん（仮）鳥取にはいつ来るの？	
鋳薔薇黒 ブラックレーベル		223,609,680	大出ナンバーズKHD	個人申請南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
旋光の輪舞 SP	ペク・チャンポ	53,277,420	奥義！F書斎ペラ本一万冊!!@すずみや	グッディ21（東京）
ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～	EXTEND MODE	25,422,210	巧信神流@ベル狭すぎ!!	個人申請ゲームベル（東京）
トリガーハート・エグゼリカ	エグゼリカ	645,154,029	残♥×2B×0でした。PELA	個人申請ゲームインナハII（沖縄）
くるくるカメレオン		89,600	久々です②とれたかな？	個人申請アリス金山店（愛知）
メタルスラッグ6	エリ	29,436,890	☆Y.H☆	個人申請 AMUSEMENT LAND Kyontagon（東京）
	クラーク	88,381,420		
	ターマ	29,641,810	MAGくん	個人申請セガワールド静岡（静岡）
エスプガルーダII	アゲハ	972291598	やっと繋がりました。mYU	個人申請 プラボ南松本店（長野）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シエル	7,047,800	レシピ固まってません えび店長	Game in えびせん（東京）
	ネロ・カオス	4,679,900	寸止めの聖地	
	メカヒスイ	4,023,400	毎月来るの大変です K●L	
	ワラキアの夜	3,942,300	なんちゅうかいじめ えび店長	
	遠野志貴	5,587,300	もう少しがんばる えび店長	
	遠野秋葉	5,048,100	類稀なるメンテ力のおかげ	
	弓塚さつき	6,911,800	みるみで	
	猫アルク	4,711,900	類稀なる寸止め	
	琥珀	5,256,400	みるみで	
	翡翠&琥珀	5,240,400	聖地化？	
ザ・ランブルフィッシュ 2	オービル	1,096,820	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
	グリード	1,043,430	Y.S	えの木（高知）
	ボイド	1,184,740	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
テトリス・ザ・グランドマスター 3	WORLD-MASTER	5'18"70	A.S アロマに敏感	デイトナIII（埼玉）
ブレイカーズ		18,361,500	GFA2-ISO@1落ちだけど終了します	Game in えびせん（東京）
D&D® タワーオブドゥーム	ファイター	1,171,428	新太郎	個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）
バース	連付き	10,797,600	イマサラT.O勝手に謎回避！	個人申請NOVAステーション（愛知）
ウォーザード	タオ	5,067,200	バネバリ硬	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター EX2	リュウ	3,448,000	SSC-VAP	Game in えびせん（東京）
ストームブレード		7,045,500	戦国人	個人申請ゲームセンタードリーム（宮城）
エアガイツ	タイム	3'15"37	野心たれ AAZ	えの木（高知）
バトルガレッガ	ミヤモト	17,687,450	SDD-かえで@次男	個人申請新潟POPY（新潟）
天地を喰らうII	関羽	4,309,500	AXIOM-H.Y㊗	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
龍虎の拳2	ジョン・クローリー	4,086,720	糸色 望	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
パロディウスだ！	タコ 連付き	3,308,600	AXIOM-ZZZ	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	タコ 連なし	3,061,000	G.M.C.VENOM@VNM	個人申請黒崎フレンド（福岡）
ファイナルファイト	ガイ 連なし	4,941,410	AWA	デイトナIII（埼玉）
ワンダーボーイ		2,708,990	IWB㊗TOR-字カッペ隊！	個人申請アリス金山店（愛知）

お詫びと訂正

アルカディア4月号（No.83）のハイスコア全国集計において集計漏れがありました。
『ストームブレード』6,499,460　戦国人　個人申請ゲームセンタードリーム（宮城県）
上記のスコアが全国1位を更新しておりましたが、誌面に掲載されておりませんでした。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

講　評

ターン制の陣取りパズル『くるくるカメレオン』は3カ月ぶりの更新。CPUの気まぐれ一つで展開が変わってしまうゲームだけに、スコアを狙うとなるとつらいところ。「完全運ゲーですかこれ？」との嘆きのコメントつきです。

『トリガーハート』エグゼリカは5面開幕と5ボスでそれぞれ1ミスずつというプレイ内容での更新。4面、5面でのボム不足に悩まされているそうで、現段階でも5面は稼ぐ余裕はあまり無く、生き残りを重視しているとのことです。

『鋳薔薇黒ブラックレーベル』はパターン変更により、ベースとなるスコアがアップし安定感も増したようです。今回のスコアでは4面ボスの撃破に失敗し、1000万点落ちたのが唯一残念なところ。

『エスプガルーダII』は「現状パターンがほぼ理想的につながった（mYU氏談）」というスコア。得点効率は4面終了時4.17億、5面5.76億、6面ボス突入時7.10億で残ハート5、枠6のバリア100%残しのスコア。ラスボスの最終形態で1ミスした以外はミスは無く、真セセリをノーミスでつなげたということで、まさに会心のスコアといってよいもののようです。

『D＆D®タワー オブ ドゥーム』はヘルハウンドと宝箱でネックレスを5個引いたスコア。ALL4倍を取った後はほぼアイテムの引きのみの完全な「運ゲー」の本作でコンスタントに更新しているあたり、かなり効率よくプレイをこなしていると思われます。

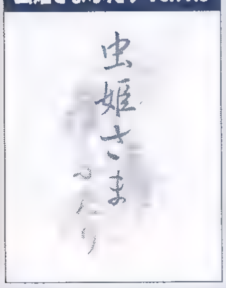
『バース』はこれまでのスコアを4万3千点ほど更新。24面での1機あたり30万点前後の残機潰しが決め手。なお20面でアイテムをしっかり回収するのが、キャラオーバーの関係上難しいそうです。

『ストームブレード』はボスの破壊点がランダムで1～7倍に変化するという謎のゲームですが、今回素点が10万点のラスボスで2周ともに最高得点70万点を引き、その他の稼ぎも成功させたもの。「これ以上ない運がきたので終了」とのコメント付き。

余談ですが、今回台湾から『ピンクスィーツ～鋳薔薇それから～』のEXTEND MODEのスコアを更新する個人申請が届きました（もちろん工場出荷設定）。海外からの申請は受け付けていないのでスコア自体は掲載できませんが、日本のプレイヤーもうかうかしていられないというところでしょうか。

HIGH SCORE CLOSE UP !

虫姫さまふたり Ver.1.5



ラーサ陥落！　ウルトラALLクリア達成だ！

通常の5面ボスの後にラーサ、そしてそのラーサの体力ゲージをすべて減らすとすぐに体力ゲージが復活し、第2形態のラーサ（5-3ボス）が出現するという、二段構えの仕掛けが用意されていたウルトラモード。今回2回目の集計にして早くもレコ姫、パルム両方でのALLクリアが達成された。

ショットタイプはレコ姫がノーマル、パルムはアブノーマルを選択している。パルムのアブノーマルに関してはレーザーの破壊力が他の機体と比べて群を抜いており、特にボス戦でその強さが発揮されるのだ。ボムに関してもある程度狙ってボムを投下しないとほとんどダメージを与えられないレコ姫に対して、自機が画面のどこに位置している時でもボスに対して大ダメージを与えられるなど、有利な点は多い。ただ、ステージ道中に関してはレコ姫の方がかなり安定しているので一長一短か。

前作の虫姫さまでもグッデイ21（東京）勢のウルトラモード攻略に対する速度に驚かされたが、今回もその再来となった。

他の部門に関してはトップの顔ぶれはまったく同じ。今回未更新のマニアック・パルムに関しては9億点超えは見えているという話だが、次回の更新はあるのだろうか？

ウルトラ・レコ	ウルトラ・パルム
1,909,719,540	1,460,161,549
ユセミさん@レコちゃんと頑張りました	ダメK.K 支えてくれた皆に感謝！
グッデイ21（東京）	グッデイ21（東京）

オリジナル・レコ	オリジナル・パルム	マニアック・レコ
500,427,783	486,382,043	950,569,417
GFA2-ISO@もーうサイコー！	GFA2-ISO@類稀なるメンテに感謝	Clover-TAC
Game in えびせん（東京）	Game in えびせん（東京）	Game in えびせん（東京）

ケツイ 絆地獄たち



裏2周目 タイプA
501,099,414
SPS@残4ALL 5.0億は大台ではない
個人申請 戦（香川）

裏2周目の安定度に驚愕せよ

ついに5億点という一つの大きな区切りを迎えたが、なんとも驚かされるのが現在では2周目での決めボム地点は無く、ノーミス率、点効率の両方が安定しているという点だろう。今回のスコアは残4だが、ノーミス2周ALLも夢では無くなってきてるというから驚くよりほかはない。

現状の理論値は通常時で1周2.68億点。ボス戦のカウンターストップありで2.72億点だそう。『5億は大台ではない』というスコアネームにも絶対的なプレイへの自信が見受けられるが、同部門でのライバル㊚㊛氏の動向次第では今後もすごい争いが見られるのではないだろうか。

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

北海道	**GAME 41**	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	**フリーウェイ八戸店**		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	**ハイテク セガ 盛岡**	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
	盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00(日・祝は10:00～24:00)	☎019-623-2562
宮城県	**ゲームセンタードリーム**		
	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	**デイトナⅢ**		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00(土・日・祝は10:00～24:00)	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	**ゲームビンゴ**	http://www.game-bingo.com/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	西千葉スターダスト		
	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	**グッデイ21**		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	**マットマウスパートⅡ**	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00(土・日・祝は12:00～24:00)	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00(土・日・祝は9:00～24:00)	☎042-753-8881
	ゲームラボアップル	http://www.on-wave.co.jp/apple/	
	大和市大和南2-2-3	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
新潟県	**ロングラン万代**		
	新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
岐阜県	**ゲームブルース**		
	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	**ゲームBOX.Q2**	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	**GAME's WiLL**	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	**チャレンジャー ABABA天神橋店**		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	**ピタゴラスMQ**	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	**ゲームスポットハロウィン**	http://www.harolapl.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	**えの木**		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	**モンキーハウス本館**	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	**ゲームプラザ・ショールーム**	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	**プレイシティ中央町店**		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00(金、土、祝前日は27:00まで)	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41(北海道)
『虫姫さまふたりver1.5』(マニアック・パルム) 676,600,595/魔性のオカマ/ALL■むちむちポーク発売に備えて店員と男爵がむちむちになりました。by(店)

●ハイテク セガ 盛岡(岩手県)
この号が出るころには、某武将カードゲームの入荷で店内が活性化していてほしいと、切に願っている次第です。

●大久保アルファステーション(東京都)
2月の「AOUエキスポ」に出展された話題のビデオゲームも入荷予定です! 50円ゲームセンターならではのサービス設定で稼動予定です。ぜひ、ご来店ください!

●Game in えびせん(東京都)
『GGXX ΛCORE』、『MBAC Ver.B』共に18:00まで50円2playで稼働中です!

●ロングラン万代(新潟県)
今年の冬は暖かいです。『MBAC Ver.B』、『GGXX ΛCORE』、『アルカナハート』の2D格闘三本は、好評をいただいております。『三国志大戦2』も人気です。今後も期待大のゲームがわんさかです。という訳できっともうすぐ春なのです。感謝。

●ゲームブルース(岐阜県)
孫子の兵法を学んだので、それをハイスコアに生かしたいと思います。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
『麻雀格闘倶楽部5』が8台になって、待ち時間が解消されました。当店クラブスコアシップに参加してみてはいかが? トップの方には豪華な景品をプレゼント中!

●ゲームBOX.Q2(愛知県)
シューターの肩身が狭くなってまいりました。闘劇みたいな、全国規模のシューティングの大会はできないものか? メーカーさんも考えてください。連射装置無しの、すべて人力、どーですか?

●GAME'S MILK(京都府)
R.さん、GYOさんご来店ありがとうございました。

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)
えびせんの方々へ、いろいろとお世話になりどうもありがとうございました。J・T&H・M氏、MIROKI氏、TORE氏、その節はありがとうございました。また寄らせていただきます。H・M&H・Y(奈)

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
出会いと別れの春。新たな地へ旅立つ人もいるでしょう。和歌山へお越しの際はぜひ、ピタゴラスMQにお立ち寄りください。『アクエリアンエイジ オルタナティブ』や『頭文字D』でお出迎え致します。

●えの木(高知県)
それでもいくつかスコアが集まっとる奇跡。

●SPOLA九品寺(熊本県)
『バトルガレッガ』(ボーンナム) ALL 16,800,900 TAM(たむ) byショールーム

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
『QMAⅣ』、『GuitarFreaksV3』、『DrumManiaV3』、『クルクルラボ』などトッププレイヤーを数多くそろえた当店へ、お立ち寄りください!! 店員一同、精一杯奮闘しております。プレイシティ=遊都ということでヨロシク!!

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
毎週末日曜日には定期的にイベント開催中、『GuitarFreaksV3』、『DrumManiaV3』等、音ゲー、格ゲー、スロット、すべて人気爆発!! 大会もそれぞれ考案しています。何より店員と絡むのが、楽しさの秘訣かも……(笑)

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

~さらなる戦場を求める挑戦者たちへ~

GAME41

- 北海道札幌市東区北41条東1丁目ロイヤルハイツビル1F
- TEL:011-751-9772
- 営業時間:11:00～27:00
- URL:http://game41.web.infoseek.co.jp/



当店では道外遠征のお客様に、北の地ならではの新鮮な海の幸や、今流行のスープカレーなどをご堪能いただけますように、店員スコアラー一丸となって道内観光のお手伝いを致します。もちろん新作格ゲー大会やフリープレイ、録画環境や基板持ち込みなど、各種のサービスも取りそろえています。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

アルカナハート

キャラ別にスコアで集計します。集計部門は、【はぁと】、【冴姫】、【神依】、【このは】、【舞織】、【美凰】、【リリカ】、【リーゼロッテ】、【頼子】、【きら】、【フィオナ】、の11部門です。

※モードは問いません。

※コンティニューしたスコアは集計対象外となりますので、申請の際は店員の方によるスコアの確認をお願い致します。

■工場出荷設定 [GAME LEVEL：4、TIME：60、VS CPU：2：2]

のーコネパズル たころん

【ひとりであそぶ】、【とことんあそぶ】の2部門をスコアで集計します。

■工場出荷設定[GAME LEVEL：3、SPEED UP TIME：60秒]

beatmaniaⅡDX14GOLD

エキスパートモードのシングルプレイを【POP】、【RECOMMEND】、【TRANCE】、【TECHNO】、【MIXTURE】、【BEAT】の部門別にスコアで集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（＋1）]

メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2

【スコア】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY：3.NORMAL、ROUND TIME：80、CPU ROUND：2]

※前バージョンは永久パターン発覚のため、集計を打ち切ります。

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
(アルカディア7月号掲載)は
2007年4月15日(日)
までに出されたスコアで、
4月18日(水)当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門(キャラ・コースなど)
スコア(タイム)
面数　　難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム(最大20文字)
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数(　)枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の

第三十二回「背徳のシナリオ」

房総ゲーセン狂騒曲

編集長！　今月こそシンガポールで何が起きたのかを説明してくださいね！　解明されるまで帰宅させません！

さわたり「なんと、前回のこのコーナーで、シンガポールの話をしたんですが、それが謎だという意見があったんですね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、クレームってわけじゃな」
さわたり「いや、そうじゃなく、このコーナーで"シンガポールが惜しかった"という話をしていながら、いったいシンガポールが何なのか、シンガポールがどうしたのか、そういう謎を残したまま本文にバトンタッチしたわけです」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、毎回そういう構成じゃからな」
さわたり「そうなんですよ！　でも本文でシンガポールの話題が一切出てこないんですね。なので非常に多くの人に"シンガポールの謎"と言われ続けていたので、今回はちゃんと説明したいと思います」
ぶっちゃけ先生「お、ついにシンガポールの謎をぶっちゃけるわけじゃな」
さわたり「いや、別に謎でも何でもないですっては」

●

というわけで、シンガポールの話題。

2月の中旬にシンガポールの、あるゲームセンターのスタッフから闘劇の海外枠が欲しいとのメールがあったのだ。さすがに2月ではもう時期が遅過ぎて、今回の闘劇'07の構成枠に入ることは難しい。しかも、参加費（航空チケット）のスポンサーも探しており、弊社にそのスポンサーもお願いしたい、と。つまり、闘劇の枠が欲しく、かつ日本の決勝の参加のための渡航費を出してくれという依頼。

前回も書いたように、闘劇の海外勢の渡航費・宿泊費はすべて彼らの自腹。日本国内でも決勝大会への参加に関する旅費は自腹でお願いしているのと同様、海外も決勝大会に出たければ自腹で来い！　というキビシイ措置なわけだ。また、海外予選を開催するための店舗登録費も日本国内と同様に、海外店舗にも申し付けている。

つまり、海外だからといって、特別な枠組みで参加してもらっているわけでもなく、ゲスト的な招待枠というわけではないのだ。

そうした厳しさ故に、物価が大幅に違う諸外国のスタッフから「選手は闘劇に参加したがっているが、渡航費・宿泊費が無いので資金援助してくれ」との依頼を受ける。それに対してもさまざまな方法での捻出方法を提案しており、実行することでしっかりと解決できている国もあるのだ。だからこそ、援助に頼らず開催できていると思っている。

闘劇は、アミューズメント業界から見れば、店舗活性という側面もある。確かに業界を活性化させるために資金を援助して、規模を拡大するのは手っ取り早い方法だろう。ここで弊社がすべて負担することがキッカケとなり、シンガポール国内のアーケードゲームが活性化するなら良い。それを元に、自力での予選大会運営にこぎ着けることが理想だが、その場凌ぎ的な優勝賞品としての日本観光では、本質的な活性化にならないだろう。

次号予告

店舗予選がついにスタート！

闘劇'07
SUPER BATTLE OPERA
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

世界の頂点を目指す闘いの幕がいよいよ切って落とされる！　まずは店舗予選、そしてエリア大会、決勝大会へとコマを進めるのはどのプレイヤー、どのチームなのか？　注目すべき大会と闘いのドラマの変遷を追っていくぞ。真夏に待つ感動のエンディングに向かって、挑戦者も観客も待ったなし！

表紙&巻頭に大注目！
pop'n music15 ADVENTURE（KONAMI）

気になるあのタイトルの情報も！

- **機動戦士ガンダム0083 カードビルダー**（バンプレスト）
- **鉄拳6（仮称）**（バンダイナムコゲームス）
- **BattleFantasia**（アークシステムワークス／タイトー）
- **三国志大戦2 若き獅子の鼓動**（セガ）
- **頭文字D ARCADE STAGE 4**（セガ）

ほか、掲載タイトル多数！

次号 2007年6月号は 2007年 4月28日（土）発売予定
予価650円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス籠 mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
6月号（2007年4月28日発売予定号）への投稿は締め切りました。
7月号（2007年5月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします！

各コーナーへの投稿締め切り

7月号／4月16日（月）必着
8月号／5月16日（水）必着

今すぐ買える!!

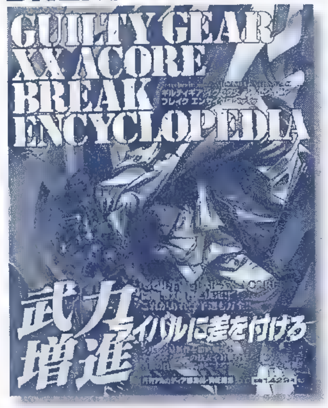
アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ココに掲載されていものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.41

GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！　闘劇覇者のパチ、ゆきのせをはじめとした強豪プレイヤーが伝える対戦の極意を読めば、闘劇予選の対策も万全！　さらに、本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。『GUILTY GEAR XX Λ CORE』のすべてが詰まった、ファンには見逃せない内容が満載。石渡大輔氏の描き下ろし表紙が目印！

ARCADIA EXTRA Vol.40

機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

ドーム型スクリーン式戦術チーム対戦という最新型アーケードタイトルのすべてを詰めたムック！　未体験のプレイヤーにもわかる丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、新たに実装された８人 vs. ８人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載！

ARCADIA EXTRA Vol.39

三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 奮迅之心得



定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-81

『若き獅子の鼓動』から新たに追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説！　新武将が所持する計略や、前バージョンから変更された計略も詳しく紹介。さらに、最新バージョンで変更されたシステム面の紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。開発インタビューや資料なども充実した一冊。最新データをたたき込み、他の君主を圧倒せよ！

ARCADIA EXTRA Vol.38

旋光の輪舞 SP&Rev.X設定資料集 ピュア・テンパランス



定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61954-79

AC版とXbox 360版の設定資料を収録したファン必須の一冊。キャラデザの曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしを多数収録。エンディング集など各種データも掲載。

ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-



価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

最新バージョンのフレーム数値がいよいよ公開！　付録DVDでは、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.35

三国志大戦2遊戯指南書 戦勝之心得



定価：1,400円(税込)
雑誌コード：61954-25

各兵種の活用術、全計略の解説、全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、重要な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、見逃せない内容になっているぞ！

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	○
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝え下さい。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.entrtbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazne.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●お待たせしました。『アルカナハート』のムックがついに発売！ 開発室さまの情熱に助けられ（多謝!）、攻略はもちろん、ファンブック的な要素も詰め込んであります。特に、描き（書き）下ろしのイラスト付きショートストーリーやお宝画像満載の設定資料類は、協力を依頼した自分自身が恐縮してしまうほどの満足度です（笑）。ヘビーユーザーはもちろん、少しでもゲームやキャラクターに興味をお持ちなら、ぜひ手にしていただきたいです。なお、新バージョンの『FULL！』は、闘劇を目指す人には複雑な時期に稼働しますが、バランス面をはじめ確実に面白くなっている模様。お気に入りのキャラクターでの予選通過を諦めていた人も、再度チャレンジしてみては!?（河野）

●過去の仕事に関するインタビューを受けた。自分が行なってきたさまざまな行動や判断が、客観的に評価されていくことも悪くない。しかも今後の自分に何が期待されているのか導き出される側面もあり、微妙に有意義な出来事だった。（猿渡）

●メーカー通い詰めでデータ手調べ→地獄→攻略本完成→発売日→売れ行きはどうかな？ 今回は頑張ったからね→関連サイトを見ると全部転載済み。あまつさえ「転載したから買わないかも」→400字詰め4枚で表現せよ。（杉田）

●学生の皆は新たなクラスメイトと共にゲーム仲間を増やす絶好のチャンス！ 3末発売のアルカナムックと4月3日発売予定の闘劇魂、そして本誌を休み時間に広げ、反応するアーケーダーがいないか探してみてはいかがだろう？（霜田）

●今週末「格闘新世紀Ⅳ」の決勝なわけです。果たして今回はどんな名勝負が見られるのか……。あと、手を出すまいと思っていた某・怪物狩猟の携帯版にハマってしまいました（笑）。多人数が最高に楽しい。（太古のitakyoの塊）

●本誌に携わった6年半あまり、アーケードは様変わりした。大型筐体・トレーディングカードなど、アーケードならではの新機軸が登場した。今後はどんな手法でゲームセンターが彩られるのか、期待は尽きない。（またどこかで！ まこ～る）

●対戦型のガンシューという異色作「2 SPICY」が稼働直前。聞き慣れないジャンルだけど敬遠しないで友達と遊んでほしい。ちょっとしたサバゲー気分も味わえるのではないでしょうか？ あ、ストーリーモードも忘れずに!（おじゃ）

●もう闘劇'07の予選が始まりますね。ずっと闘劇を見てきた自分としては、今回の予選は時期がずれたことにより始動がにぶそうなので、スタートダッシュが重要に思えます。バージョンアップも絡んでくるしね。（&う not地獄）

●ティーンエイジャーの優勝で幕を閉じた「WCCF」のCUP WINNER'S CUP 6th。今回の記事では選手カードの使用数を掲載しましたが、計3種類ある、MVPロナウジーニョが多くなかったのが意外でした。（ブニョ野口）

●「虫姫さまふたり」のスコトラ発表で各部門トップのお三方にお話をうかがったのですが、スコアを出すポイントに話が及ぶとガチで口が固くなりますね。ハイスコア集計ではトップ争いが続きますので、普段読まれない方も、ぜひ。（上野）

●前号&今号の付録ポスターはいかがでしたでしょう。まさに一騎入魂のイラストはファンにはたまらないものになったのでは？ 読プレコーナーでは折り目無し版2枚セットの入手チャンスもあって要チェックなのですよ。いやマジで。（花澤）

●「3月末までに覇者」を合い言葉にしてきましたが、さっぱりプレイできず。ムックラッシュの忙しさもそろそろ落ち着くので、この号が校了したらガッツりやるぞ……って、あと10日しか無いじゃないですか！ こりゃやべぇ!（及川）

●今回「アルカナ」のムックで設定資料集などを担当させてもらったのですが、原画の数が多く一週間くらいにらめっこしていました。そのせいか、製品版のイラストが思い出せなくなっていたのはヒミツです（笑）。（永田）

●往復3時間という長距離通勤を敢行していたが私でしたが、このたび晴れて都内へ引っ越し。別れの挨拶に地元の行きつけゲーセンへ出向いたら、店長が高齢のため閉店するとのこと。……切ない別れになりました。（崎枝）

●久しぶりにドリームキャストを引っ張り出しました。もちろん「カラス」を遊ぶため。でもやっぱり難しいので、ゲーセンでうまい人の後ろに張り付いて見てます。張り付きがシューティングの基本ですから!（伊藤）

●今月から編集部に加わった上田と申します。また、編集部に慣れるのでいっぱいいっぱいですが、今後皆さまに面白い記事をお届けできればと思っています。どうぞよろしくお願いします。とりあえず「三国志」始めました。（上田）

●今月から編集部で働かせていただいております、KOFが畑の安藤（地獄）です。『KOF'99』なら自信あるんですが……、編集の腕はからっきしで、0からスタートの修行中でござるYoニンニン。（地獄から来た安藤）

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は60ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア5月号［No.84］アンケート対応番号

1 鉄拳6（仮称）
2 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
3 アクエリアンエイジ オルタナティブ
4 むちむちポーク！
5 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
6 バトルファンタジア
7 beatmaniaⅡDX14 GOLD
8 クイズマジックアカデミー4
9 2 SPICY（トゥー スパイシー）
10 アーケードニュースアナライズ
11 アルカディアデータベース
12 日本縦断ゲームセンターマップ
13 読者プレゼント
14 北斗の拳（PS2版）
15 アルカナハート
16 GUILTY GEAR XX ΛCORE
17 頭文字D ARCADE STAGE 4
18 メルティブラッド アクトカデンツァ Version B2
19 機動戦士ガンダム 戦場の絆
20 バーチャファイター5 VERSION B Rev.1
21 クエストオブD Ver.3.01 王国の守護者
22 バトルギア4 Tuned
23 虫姫さまふたり Ver1.5
24 アフターバーナー クライマックス
25 ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
26 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
27 鉄拳5 DARK RESURRECTION
28 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
29 パチャっ子インフィニティ5
30 ビート・レイジング
31 BEMANIトップランカー決定戦Archive
32 闘劇'07
33 麻雀格闘倶楽部6
34 マリオカート アーケードグランプリ 2
35 雷電Ⅳ
36 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
37 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
38 エターナルナイツ
39 立体貴族
40 プライズワンダーランド
41 アルカディア フロンティアーズ
42 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ
43 設定資料集
44 猛者通信DOS龍
45 アーケードゲームライブラリー
46 VGMラボ
47 ゲームセンターイベントリスト
48 アルカディアクーポン
49 ハイスコア全国集計
50 次号予告
51 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
52 バックナンバーリスト
53 編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1 小学生	7 高校3年生	13 会社員
2 中学1年生	8 短大生	14 自営業
3 中学2年生	9 専門学校生	15 主婦
4 中学3年生	10 予備校生	16 フリーター
5 高校1年生	11 大学生	17 無職
6 高校2年生	12 大学院生	

［お願い］

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶　安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸／崎枝 雄悟／伊藤 卓弘／上田 裕生／安藤 哲史
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／赤男／age／アシミニ／飛鳥／アストロ／伊勢猫／MVP／おおさか／OYZ／カイゼルちくわ／KYO／栗田／黒鉄タカスエ／京城／ケツホンドゥ／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／新丸一／スカ／ずるずる㊙／ソビエト／ソブ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちび太／ちゃっきー／ニクマン／パチ／ハメコ。／フィーバー@トラック／fan114／福田柵太郎／腐乱人形／マンモス丸谷／餅A／もっぷ／矢永／ゆきのせ／ロケット
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／北根 紀子
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／山内 ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア4月号（No.83）P194～195、ハイスコア全国集計において集計漏れがありました。
ストームブレード 6,499,460 戦国人 個人申請ゲームセンタードリーム（宮城県）
上記のスコアが全国1位を更新しておりますが、誌面に掲載されておりませんでした。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 5月号［No.084］COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.084
第8巻 第5号 通巻第84号 平成19年5月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-05
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

アルカディア No.084

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　〕都道府県 ■最寄り駅〔　　〕

ゲームセンター名〔　　〕

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. 〔　　〕

Q6. 闘劇'07店舗予選に参加する予定の方で、遠征する予定はありますか？ ある方は、遠征する予定の都道府県名も教えてください。

A6. 遠征する予定：□Yes □No

遠征する予定の都道府県名〔　　都道府県〕

Q7. 今後のアルカディアについて、最も望むことを教えてください。

A7. □より多くのタイトルを扱ってほしい □特集するタイトルのページ数を増やしてほしい

□最新の情報を扱ってほしい □稼働中タイトルの攻略を増やしてほしい

□そのほか(　　)

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　〕ページ 〔　　〕さんの投稿

自由欄〔　　〕都道府県 **P.N**〔　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期間
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8431

110

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

ARCADIA No.084 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A9. 職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼントの番号はP.060参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか〔　〕

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii　□ニンテンドーゲームキューブ　□ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3　□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2
□Xbox360　□そのほか〔　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない


PlayStation®2
GUILTY GEAR XX Λ CORE
ギルティギア イグゼクスアクセントコア
原点 VS 進化 VS 先鋭
GUILTY GEAR
GUILTY GEAR X
GUILTY GEAR XX Λ CORE
GUILTY GEARシリーズ 9年目の邂逅
久しぶりだな…
決着(ケリ)をつけようぜ!!
予約特典
ギルティギア
フラッシュパネルキーホルダー
※予告なく仕様の変更をする場合がございます。※数に限りがありますので、ご了承ください。※詳細は店頭までお問い合わせください。
発売予定
2007.5.31
予約受付中!
大人気アーケード最新作!!
早くも家庭用で登場
希望小売価格 4,800円
税込価格 5,040円
アーケードモード
アーケードから家庭用へ完全移植! 違和感なくアーケードモードが楽しめます!
トレーニングモード
アーケードでは不可能な、必殺技や連続技の練習が可能。様々な条件を設定できます!
ジェネレーションズモード
GG モード
GGX モード
新たに「ギルティギアジェネレーションズモード」を追加! なんと初代の「GUILTY GEAR」「GUILTY GEAR X」シリーズの状態でプレイが可能! 懐かしさと新鮮さが味わえます。
新たなグラフィック・駆け引き・アクションが充実! 個性豊かな全23体のキャラクターが強烈な戦いを魅せる!!
■発売・開発元／アークシステムワークス株式会社
http://www.arcsy.co.jp
ARC SYSTEM WORKS
CERO B 12才以上対象
©1998-2007 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



月刊アルカディア ARCADIA 084
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain ●特別定価680円 本体648円

雑誌 11547-05

4910115470574
00648